

Universidad Autónoma de Nuevo León.

Facultad de Artes Visuales

Centro de Investigación y Posgrado



Tesis

Los elementos estéticos del film en la catarsis del espectador de cine

Análisis de la película *Life of Pi* de Ang Lee

Por:

Julia Itzel González González

Como requisito parcial para obtener el título de Maestría en

Artes Visuales

Directora de tesis:

Dra. Lucila Hinojosa Córdova

Monterrey, N. L., a Marzo de 2018.

FACULTAD DE ARTES VISUALES
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ACTA DE APROBACIÓN DE TESIS DE MAESTRÍA

(De acuerdo al RGSP aprobado, el 12 de junio de 2012 Art. 107, 115, 116, 118, 119, 120,
121, 126, 146 y 148)

Los elementos estéticos del film en la catarsis del espectador de cine

Análisis de la película *Life of Pi* de Ang Lee

Comité de evaluación de la tesis

Asesor: Dra. Lucila Hinojosa Córdova

Secretario: Dra. Eréndira Rebeca Villanueva Chavarría

Vocal: M.A. Jessica Celeste Flores Torres

Monterrey, N.L., Marzo de 2018

“ALERE FLAMMAM VERITATIS”

Dra. Marcela Quiroga Garza

Subdirectora de Posgrado

Agradecimientos

Quiero agradecer en primer lugar a mis padres y a mi hermano por todo el apoyo que me dieron a lo largo de este proceso, porque nunca dejaron de alentarme para poder terminar este gran reto.

Agradezco a mi directora de tesis, la Dra. Lucila Hinojosa, por su infinita paciencia y gran apoyo, ayuda y asesoría en la realización de esta tesis.

Agradezco al M.A. Alan García por su guía y apoyo incondicional incluso en la distancia.

A mis compañeros de maestría, a mis profesores, a mi director, el M.A. Juan Francisco García Hernández, a la Subdirectora de Posgrado, la Dra. Marcela Quiroga, gracias por el apoyo hacia mi formación como docente e investigadora de las artes.

Agradezco a Alejandro Robles por darme la fuerza y la inspiración de seguir adelante en todos los retos que se me han presentado en la vida.

Finalmente, a todos y cada uno de los que hicieron posible terminar la tesis de una u otra forma, no hay manera de agradecerles todo el apoyo brindado.

De todo corazón muchísimas gracias.

Julia I. González González

Resumen

Lic. Julia Itzel González González

Fecha de graduación

Universidad Autónoma de Nuevo León

Marzo 2018

Facultad de Artes Visuales

**Título: Los elementos estéticos del film en la catarsis del espectador de cine. Análisis
de la película *Life of Pi* de Ang Lee**

Número de páginas:

107

Área de Estudio:

Maestría en Artes

Propósito y método de estudio

La presente investigación tuvo como objetivo el identificar cuál es la posible contribución de los elementos estéticos que componen un film en la catarsis que puede experimentar un espectador al ver una película. Para ello se tomó como estudio de caso la película *Life of Pi*, del realizador Ang Lee, y se utilizó un método mixto para el estudio; por un lado, el análisis filmico desde la teoría de Jacques Aumont y por otro se aplicó una encuesta a una muestra de espectadores para conocer su percepción de la película. Como resultado se encontró que no son los elementos estéticos los que contribuyen directamente a la catarsis en el espectador, sino el modo como se utilizan éstos a la hora de realizar un film lo que puede contribuir, o no, a que un espectador experimente una catarsis.

FIRMA DEL ASESOR: _____

Dra. Lucila Hinojosa Córdova

Índice de contenidos

Introducción	1
CAPÍTULO 1	3
Naturaleza y dimensión del tema de investigación	3
1.1 Marco contextual	3
1.2 Antecedentes	4
1.3 Planteamiento del problema.....	7
1.4 Objetivos de investigación	7
1.5 Preguntas de investigación.....	8
1.5 Justificación	8
1.6 Limitaciones y delimitaciones del estudio	10
1.7 Definición de términos.....	10
CAPÍTULO 2.	12
Revisión de la literatura	12
2.1 Estudios previos sobre la película <i>Life of Pi</i>	12
2.2 Perspectivas teóricas	15
2.2.1 La tragedia como estructura.....	16
2.2.2 La catarsis	19
2.2.3 El cine: hijo de la tragedia y el rito	21
2.2.4 La catarsis en rito del cine	24
2.2.5 El análisis fílmico: definir que analizar	26
2.2.6 Análisis enfocado en los elementos estéticos	29
2.2.7 La imagen fílmica y el montaje	31

2.3 Otros estudios relacionados con el análisis fílmico	37
CAPÍTULO 3	42
El Método.....	42
3.1 Diseño de la investigación realizada.....	42
3.2 Definición de hipótesis o premisas de estudio	43
3.3 Población y muestra.....	44
3.4 Recolección de datos.....	45
3.4.1 Técnica de recolección de datos	45
3.4.2 Selección y/o elaboración de instrumentos.....	47
3.5 Proceso del trabajo de campo	49
3.5.1 Procedimiento para análisis e interpretación de datos	50
CAPÍTULO 4	52
Resultados.....	52
4.1 Resultados, análisis e interpretación de cuadros.....	52
4.1.1 Resultados de segmentación	53
4.1.2. Interpretación de segmentación	57
4.1.3 Resultados Cuadro 1: Cuadro, composición y campo	58
4.1.4 Análisis e interpretación de cuadro, composición y campo.....	63
4.1.5 Resultados de Plano: movilidad, duración y tamaño	64
4.1.6. Análisis e interpretación de Plano: movilidad, duración y tamaño	67
4.1.7 Resultados de Perspectiva y Profundidad de campo.....	68
4.1.8 Análisis e interpretación de Perspectiva y Profundidad de campo	75
4.1.9 Resultado de Funciones del montaje.....	76

4.1.10 Análisis e interpretación de Funciones del montaje	79
4.2 Resultados e interpretación de cuestionario.....	81
4.3 Comparación de resultados	89
CAPÍTULO 5	93
Conclusiones	93
Referencias.....	97
Anexos	100

Índice de Figuras

Figura 1: Imagen de Escena 2.8.....	58
Figura 2: Imagen de escena 2.8.....	58
Figura 3: Imagen de escena 2.9.....	58
Figura 4: Imagen de escena 2.9.....	58
Figura 5: Imagen de escena 5.1.....	59
Figura 6: Imagen de escena 5.1.....	59
Figura 8: Imagen de escena 5.2.....	59
Figura 7: Imagen de escena 5.2.....	59
Figura 9: Imagen de escena 5.3.....	59
Figura 10: Imagen de escena 5.3.....	59
Figura 11: Imagen de escena 6.2.....	60
Figura 12: Imagen de escena 6.2.....	60
Figura 13: Imagen de escena 7.6.....	60
Figura 14: Imagen de escena 7.6.....	60
Figura 16: Imagen de escena 7.6.....	61
Figura 17: Imagen de escena 9.2.....	62
Figura 18: Imagen de escena 9.2.....	62
Figura 20: Imagen de escena 9.2.....	62
Figura 19: Imagen de escena 9.2.....	62
Figura 22: Imagen de escena 10.5.....	63
Figura 21: Imagen de escena 10.5.....	63
Figura 24: Imagen de escena 2.8.....	68

Figura 23: Imagen de escena 2.8.....	68
Figura 25: Imagen de escena 2.8.....	68
Figura 26: Imagen de escena 2.8.....	68
Figura 27: Imagen de escena 2.9.....	69
Figura 28: Imagen de escena 5.1.....	69
Figura 29: Imagen de escena 5.1.....	69
Figura 30: Imagen de escena 5.2.....	70
Figura 31: Imagen de escena 5.2.....	70
Figura 33: Imagen de escena 5.3.....	71
Figura 32: Imagen de escena 5.3.....	71
Figura 34: Imagen de escena 5.3.....	71
Figura 35: Imagen de escena 5.3.....	71
Figura 37: Imagen de escena 5.3.....	71
Figura 36: Imagen de escena 5.3.....	71
Figura 39: Imagen de escena 6.3.....	72
Figura 38: Imagen de escena 6.3.....	72
Figura 41: Imagen de escena 6.3.....	72
Figura 40: Imagen de escena 6.3.....	72
Figura 42: Imagen de escena 7.6.....	73
Figura 43: Imagen de escena 7.6.....	73
Figura 45: Imagen de escena 9.2.....	74
Figura 44: Imagen de escena 9.2.....	74
Figura 46: Imagen de escena 10.5.....	74

Figura 47: Imagen de escena 10.5.....	74
Figura 49: Sobre posición de elementos	76
Figura 48: Crossfade	76
Figura 50: Fade in/out.....	76
Figura 51: Fade in/out.....	76
Figura 53: Corte directo	77
Figura 52: Corte directo	77
Figura 55: Denotación.....	77
Figura 54: Denotación.....	77
Figura 57: Denotación.....	78
Figura 56: Denotación.....	78
Figura 59: Connotación.....	78
Figura 58: Connotación.....	78
Gráfica 1: Percepción de composición	81
Gráfica 2: Percepción de campo	82
Gráfica 3: Percepción de perspectiva.....	82
Gráfica 4: Percepción de profundidad de campo	83
Gráfica 5: Percepción de duración de plano	83
Gráfica 6: Percepción de tamaño de plano	84
Gráfica 7: Percepción de movimiento de plano	84
Gráfica 8: Percepción de continuidad en las escenas.....	85
Gráfica 9: Percepción de relaciones connotadas.....	85
Gráfica 10: Percepción de ritmo de la película.....	86

Gráfica 11: Percepción de nivel de influencia de los elementos estéticos en las emociones experimentadas	88
--	----

Introducción

Una película está compuesta de muchos elementos, entre ellos están los estéticos, los cuales dan forma al filme, describen cómo se elabora. El espectador común, que asiste a la sala de cine por unas horas de entretenimiento, comer palomitas y salir a seguir con su vida cotidiana, no se percata de estos elementos, al menos no de manera consciente. Sin embargo, los elementos estéticos son grandes contribuidores en provocar las emociones que siente el espectador.

En la presente investigación se aborda en específico la catarsis, un proceso psicológico que consiste en descargar una emoción ocasionada por algún conflicto en la persona, por ejemplo, una pérdida importante. La catarsis puede suceder en cualquier momento con diferentes estímulos, pero en esta ocasión, se focalizo a uno en específico, el cine y sus elementos estéticos en una película en particular: *Life of Pi* (2012) de Ang Lee.

Se busca identificar que elementos estéticos podían contribuir a la catarsis en el espectador, esta búsqueda se elaboró en cinco capítulos. El primer capítulo describe y delimita el problema de investigación, objetivos, preguntas y justificación del tema investigado.

El segundo desglosa la parte teórica, primero con un antecedente de la película en particular, después el repaso de diferentes autores en el tema del análisis del film como Zavala (2003) y Bordwell (2003), diferentes autores sobre la catarsis, desde Aristóteles (1974) hasta Scheff (1986), con revisiones sobre el mito y el entretenimiento de masas con Jung (1963) y Nietzsche (2000). Y autores que sobre la estética del filme y el papel

del espectador que son Aumont (2008) y Lizarazo (2004). Y por último una revisión de trabajos de investigación que han utilizado el análisis filmico como metodología.

El tercer capítulo presenta la metodología que consta de dos partes. La primera es con cuadros de análisis, se inicia con uno que descompone la película en secuencias y escenas, a partir de él se hace una selección de nueve escenas. Con éstas se realizaron cuatro cuadros de análisis correspondientes a los elementos estéticos del film.

Posteriormente se realizó un cuestionario que se aplicó a espectadores de todas las edades para conocer sus percepciones sobre los elementos estéticos del film y la influencia que tienen sobre sus percepciones y sentimientos. Se les presentó la selección de escenas y a partir de ahí se elaboraron las preguntas.

El cuarto capítulo es para la presentación de resultados, análisis e interpretación de los mismos. Para los cuadros se analizó la relevancia del elemento y la propuesta del autor en su uso y se interpretó el posible papel de dicho elemento en la catarsis del espectador, basándose en los autores revisados. Para el cuestionario se analizaron los resultados en base a la respuesta de los voluntarios, se analizó según nivel de percepción, sentimientos e influencia de los elementos en los sentimientos.

Por último, el quinto capítulo son las conclusiones en donde se determinó si los objetivos de investigación se cumplieron, se compararon y complementaron los resultados, análisis e interpretación de los métodos para llegar a estas conclusiones. Finalmente se deja abierta la posibilidad de seguir estudiando las formas de incluir al cine en otras disciplinas.

CAPÍTULO 1

Naturaleza y dimensión del tema de investigación

El cine tiene como objetivo contar una historia. Esta condición, por un lado, le da una estructura narrativa específica, por otro, lo hace un arte universal, capaz de ser visto y disfrutado por muchas personas. Desde la invención del teatro, se sabe que los seres humanos buscamos identificarnos con lo que pasa frente a nosotros, que se sienta como si en realidad estuviera pasando, aunque en realidad no sea así.

Aristóteles (1974) le llamó catarsis a la purgación de nuestros pecados a través de la tragedia. Pero, ¿qué pasa con la catarsis en el cine? Entre el teatro y el cine existen muchas diferencias: en el cine existe una barrera física entre los personajes y el espectador, estamos conscientes que todo lo que pasa ahí es ficción; en el teatro la acción es más palpable y cercana. Sin embargo, esto no nos impide sentirnos igual o incluso más emotivos al final de presenciar una tragedia.

1.1 Marco contextual

La presente investigación busca realizar un análisis filmico que se aproxime a identificar la catarsis que puede desencadenar la cinematografía. Para este fin, se seleccionó la película *Life of Pi* (2012) con su título en español *Una aventura extraordinaria*, adaptación del libro homónimo de Yann Martel (2001).

Más allá de la preferencia personal por el filme en cuestión, se eligió esta película principalmente por las cualidades que la hacen una obra cinematográfica que alcanza a muchas personas, no sólo por su éxito comercial, sino por su visualidad y otros factores que se mencionan a continuación.

Se seleccionó este film debido a su temática altamente espiritual, lo que crea una especial empatía con el espectador, tanto entre los creyentes religiosos como los que no lo son. Tiene un fuerte mensaje de fe, independientemente de la religión que se profese, lo cual amplía el alcance de su mensaje, ya que la fe se puede considerar una condición universal entre los seres humanos.

Estéticamente, la película tiene como valor de producción el aspecto visual. Está llena de colores intensos, escenas fantásticas con animales, naturaleza y mucho mar. El trabajo fotográfico genera imágenes bastantes atractivas para casi cualquier persona que vea la película. Estas imágenes pueden despertar en el espectador el disfrute estético, pero también pueden provocar una catarsis, fenómeno en el cual se centró esta tesis.

1.2 Antecedentes

En el año 1896 se realizó la primera adaptación cinematográfica de una obra literaria, *Faust*, de Lumiere. El cine ha encontrado en la literatura un gran aliado para la construcción de historias y el desarrollo de guiones cinematográficos, a tal punto que hoy en día es casi seguro que vemos en cartelera al menos una película que es adaptación de un libro. Hay ganadoras de premios prestigiados (IMDB¹, 2018) como la trilogía de *El Señor de los Anillos* (Jackson, 2001 – 2003), *El Padrino* (Ford, 1972), *Ben-Hur* (Wyler, 1956), entre otras.

En el año 2012 se estrenaron un gran número de películas que eran adaptaciones (IMDB) literarias, unas más taquilleras que otras, como, por ejemplo: *Los Miserables* (Hooper, 2012), *Los Juegos del hambre* (Ross, 2012), *El Hobbit* (Jackson, 2012) *Las*

¹ Internet Movie Data Base: Página web donde se puede encontrar una base de datos sobre un gran número de películas y otros productos audiovisuales.

ventajas de ser invisible(Chbosky, 2012). Otras menos populares como *Lincoln, el caza vampiros* (Bekmambetov, 2012).

En ese mismo año se estrenó el filme que se analizó en este trabajo: *Life of Pi* (Lee,2012). La película fue ganadora de los *Premios Óscar* en el año 2013, sobresaliendo con el premio al mejor director para Ang Lee, quien anteriormente fue galardonado por películas como *El secreto en la montaña* y *El tigre y el dragón*, y tuvo presencia en festivales prestigiosos como el de Berlín y Venecia (IMDB, 2018). Uno de los aspectos más destacados en la recepción de la crítica fue la fotografía de Claudio Miranda, ganando 20 premios aparte del *Óscar*, como por ejemplo, el BAFTA a mejor cinematografía.

La película también tuvo un buen recibimiento de la crítica, según sitios como *Metacritic* y *Rotten Tomatoes*²², con un 79% y 86% de críticas positivas, respectivamente. Entre ellas, destaca la de Joe Morgenstern, del *Wall Street Journal*, quien dijo: “El señor Lee es más fuerte en la experiencia visual, especialmente en 3D, que en lo emocional, pero tiene un giro final en la trama que tal vez cambie lo que pensabas que sabías acerca del antiguo arte de contar historias”. Por su parte, Roger Ebert, del *Chicago Sun-Times*, dijo: “...es un logro milagroso del contar historias y un punto de referencia de maestría visual”. Lo anterior, y los diferentes premios obtenidos por la película, valida la calidad de la producción.

Su producción se realizó principalmente en la India y en Taiwán, en la India se grabó lo que se ve al inicio del filme. Lo que sucede en el mar se grabó en Taiwán, con un generador de olas que mandó hacer el director, grabación rodeada de muros color azul.

²² Páginas de Internet que se dedica a recopilar críticas tanto de críticos de cine profesionales como del público en general y a partir de esto genera un porcentaje de aprobación de la película.

Las escenas se tuvieron que rodar de esa manera, ya que así el director podía manipular “el mar” como mejor le pareciera, situación que hubiera sido imposible de haber grabado en el mar real.

Gran parte de la película tuvo un trabajo de postproducción muy extenso, cabe destacar la extraordinaria misión de crear un tigre digital. La compañía encargada de todos los efectos visuales de la película (escenarios, tigre, demás animales) fue *Rhythm & Hues*, quien 11 días antes de ganar el premio a mejores efectos visuales, en el 2013, se declaró en quiebra. Esto es un síntoma de un problema complejo dentro de la postproducción cinematográfica, especialmente los efectos visuales (VFX), quienes gastan mucho dinero para la realización de proyectos y realmente no reciben nada de lo que se gana la película en taquilla, incluso cuando la película, como en este caso, depende casi por completo de este servicio.

En cuanto al recibimiento que obtuvo en su estreno, se puede ver reflejado en las ganancias que obtuvo a nivel mundial, la película tuvo un costo aproximado de 120 millones de dólares y obtuvo una ganancia mundial de 608 millones de dólares. El éxito en taquilla del filme se podría medir al comparar con otras dos adaptaciones estrenados en ese mismo año. Por un lado, esta *The Hobbit: An unexpected journey* que tuvo un costo de 180 millones de dólares aproximadamente y obtuvo una ganancia mundial de más de un billón de dólares. Por el otro esta *The perks of being a wallflower* con un costo aproximado de 13 millones de dólares y una ganancia de 17 millones a nivel mundial (IMDB, 2018). Basándose en el dinero obtenido en la relación costo y ganancias, se podría afirmar que tuvo una buena aceptación, aunque no la mejor del año.

1.3 Planteamiento del problema

El cine es capaz de traspasar las fronteras de su exhibición y goce estético, pudiéndole dar un rol que aporte algo más a la sociedad. En este sentido, si bien existe una cierta formalidad en su análisis, tanto desde las disciplinas de las artes visuales, como desde otras ciencias como la psicología, la sociología, la historia, la semiótica, todavía no existen muchos estudios que aborden la cuestión de la catarsis que provoca una película en el espectador, ni los elementos que pueden llegar a causarla desde una perspectiva estética.

La presente investigación tiene como propósito identificar los elementos estéticos presentes en la película *Life of Pi* que pueden contribuir a provocar un proceso catártico en el espectador. El estudio busca aproximarse a los modelos de análisis filmico existentes para crear instrumentos con los que se puedan analizar otras películas en futuras investigaciones y que pueda ser útiles a otros campos del conocimiento, tales como los estudios visuales, la estética de la imagen, el lenguaje audiovisual, etc.

1.4 Objetivos de investigación

Objetivo general

Identificar los elementos estéticos presentes en la película *Life of Pi* que pueden contribuir a provocar un proceso catártico en el espectador.

Objetivos específicos

1. Identificar los elementos que conforman la propuesta estética de la película *Life of Pi*.

2. Determinar cuáles son los elementos estéticos dentro de la narrativa filmica de la película *Life of Pi* que pueden incitar la catarsis en el espectador.
3. Definir cómo se puede interpretar la catarsis desde una perspectiva estética.

1.5 Preguntas de investigación

Las preguntas subordinadas o de investigación serían:

Pregunta principal

¿Cuáles son los elementos estéticos de la película *Life of Pi* que pueden contribuir a provocar un proceso catártico en el espectador?

Preguntas subordinadas

1. ¿Cuáles son los elementos que conforman la propuesta estética de la película *Life of Pi*?
2. ¿Qué elementos estéticos presentes en la narrativa filmica de la película *Life of Pi* pueden incitar la catarsis del espectador?
3. ¿Cómo se puede interpretar la catarsis desde una perspectiva estética?

1.5 Justificación

Existen diferentes trabajos de análisis fílmico los cuales tratan al cine como objeto de estudio. La mayoría de ellos buscan una interpretación acerca de cierto aspecto particular de alguna película; este trabajo de investigación buscó también desarrollar una interpretación para beneficiar a otras áreas del conocimiento.

La intención de identificar cómo la catarsis se puede presentar en la experiencia cinematográfica es para contribuir a la teoría del cine con una mirada diferente al estudio

de la relación película/espectador, donde la catarsis será vista como un efecto de la estética cinematográfica.

Para lo anterior se trazó un camino teórico que consiste en la contextualización del problema de investigación desde una perspectiva multidisciplinaria, en donde se definieron conceptos como el cine, la catarsis, el análisis filmico, la estética cinematográfica.

Para el análisis filmico se vieron las teorías de Jacques Aumont (1990) y David Bordwell (2003), de las cuales, posteriormente, se trabajó un conjunto de instrumentos que conformaron la metodología del análisis filmico.

La metodología se realizó por medio de la segmentación del film y la extracción de escenas importantes de los mismos segmentos. Después se realizó un desglose de estas escenas y se practicó un análisis de la imagen y el montaje, de tal manera que se destacó los elementos estéticos presentes en ellos.

Las imágenes siempre han tenido poder en la sociedad, que de ser usado, puede llegar muy lejos. Ejemplos históricos como la propaganda nacional socialista de Alemania durante la Segunda Guerra Mundial, la cual también incluía el trabajo de cineastas como Leni Riefenstahl con películas como *Olympia* (1938), son algunas prácticas negativas en cuanto al uso de imágenes; más aún, los contenidos que vemos en el presente, que parecen hechos para manipular, o incluso aletargar a la sociedad.

Los investigadores de la imagen de hoy en día deben dar a conocer cómo las imágenes pueden contener la posibilidad de mejorar algo en la sociedad y no solo manipularla. Investigar qué elementos dentro de una película pueden provocar una catarsis, es dar un primer paso para conocer a quienes construyen estos productos, así

como para quienes pueden llegar a utilizarlos, de las posibilidades en el uso de las imágenes de hoy en día.

Por otro lado, investigaciones como la presente podrían, como se dejó ver anteriormente, ser retomadas desde otras disciplinas como la psicología y la medicina familiar, ofreciendo herramientas producto del análisis visual que permitan atender procesos médicos/psicológicos utilizando los productos audiovisuales como herramientas de terapia.

1.6 Limitaciones y delimitaciones del estudio

Para este estudio se tuvieron varias limitaciones, en primer lugar, el tiempo para la realización de la misma, el dividir el tiempo entre el trabajo y los estudios de maestría. También se tuvo limitantes de tiempo a la hora de la aplicación de los cuestionarios, además de que al ser llenados en línea y de manera voluntaria no se tuvo la respuesta en proporción que se deseaba. Otra limitante fue la poca bibliografía que hay del tema y sobre investigaciones específicas sobre la película.

Las delimitaciones que se tuvieron, en primer lugar, el uso de una sola película y de esta, solo nueve escenas. También se tomaron en cuenta los elementos estéticos del film referentes a la imagen y al montaje. En cuanto a la parte de los espectadores, solo se les pregunto a gente mexicana mayor de edad vía Internet, por medio de un cuestionario en la plataforma *Google forms*.

1.7 Definición de términos

Elementos estéticos: Aumont (2008) define la estética del cine como el estudio del cine como mensaje artístico. Por lo tanto los elementos estéticos del cine son los que

lo conforman como mensaje y son: la imagen, el sonido, el montaje, la narrativa y el lenguaje.

Narrativa filmica: Es la forma en que se narra dentro del espacio fílmico, esto tiene que ver con las estructuras narrativas dentro de guion (Maza, 1994), así como con el lenguaje audiovisual y los diferentes aspectos del mismo (Bordwell, 2003).

Catarsis: Es la liberación de emociones contenidas no superadas (Scheff, 1986).

Perspectiva estética: El punto de vista desde la estética del film, es decir, desde la forma del cine, a través del uso de sus elementos estéticos (Aumont, 2008).

CAPÍTULO 2.

Revisión de la literatura

2.1 Estudios previos sobre la película *Life of Pi*

En relación con trabajos que tomen como objeto de estudio la película *Life of Pi*, se puede citar la tesis doctoral de Juan José Burguera Rozado, *Donación simbólica, donación siniestra: aportaciones sobre el cine de fantasía y el cine fantástico* (2015), en el cual el autor analiza varias películas de fantasía, sus elementos constitutivos, los cuales trabajan la fantasía, pero también lo humano. Entre las películas que analiza se encuentran *Life of Pi* (2012) de Ang Lee; *Big Fish* (2003), del director Tim Burton; y *El laberinto del fauno* (2006), del director Guillermo del Toro.

El estudio de Burguera tiene como propósito profundizar en películas de fantasía, cómo están relatadas y cómo esto se relaciona con lo que atrae al espectador a este tipo de obras: lo humano y lo misterioso. El autor maneja dos líneas de estudio: una relacionada sobre cómo las películas de fantasía ponen en escena la donación de lo fantástico y cómo esto forma parte de la estructura del género clásico de fantasía. La segunda trata de diferenciar una obra de fantasía y una fantástica, tomando como base el éxito o fracaso del acto de donación en su argumento. En esta síntesis sólo nos concentramos en la primera línea de estudio.

El autor divide su trabajo en cinco partes:

- Primera: repaso histórico de cómo se ha tratado la donación en el relato.

- Segunda: revisa como es la situación actual del estudio.
- Tercera: presenta la metodología.
- Cuarta: presenta el análisis detallado de las obras.
- Quinta: expone la estructura que dedujo del análisis realizado.

Previo a describir el método que utilizó Burguera Rozado, expondremos cuáles fueron los criterios usados por el autor para seleccionar la película *Life of Pi*. Se establecieron en el estudio una serie de criterios de los cuales, el filme antes mencionado cumple con los siguientes: es una película de fantasía, se puede observar en ella el acto de donación, con dos hilos argumentales, uno correspondiente a la realidad y otro a la fantasía, estos dos hilos y el cómo se entran a lo largo de la película son fundamentales para el conflicto argumental del relato.

El método consiste en la revisión minuciosa del texto, cada detalle de las escenas seleccionadas debe quedar descrito y ubicado. El autor menciona que esto le permite indagar en lo relacionado con el tema o la forma del film, pero no busca solo quedarse en ese nivel. Indica que al tratarse de un texto artístico se tiene que tomar en cuenta la parte subjetiva, la cual pertenece al sujeto, es decir, al espectador.

En la parte del análisis realizado a la película *Life of Pi* se tomaron los siguientes apuntes. En el texto se tomó en cuenta muchas partes de la película, pero se basa principalmente en las escenas en la cocina de Pi adulto, una cena de Pi de niño, el primer encuentro de Pi con el tigre de bengala Richard Parker, y la parte final donde Pi es rescatado del naufragio. Tal como lo mencionaba en la metodología, el autor se dedicó principalmente a la descripción de fotos tomadas de las escenas, donde revisa su composición visual y los diálogos, principalmente.

Conforme avanza su estudio hace referencia a otras escenas de la película, pero manteniendo como eje las mencionadas anteriormente. El autor buscaba deducir la propuesta del director, esto haciendo revisión de la filmografía de Ang Lee para tomar referencias en cuanto al uso de elementos en sus diferentes películas.

La gran parte del análisis está basada en el hecho de que el personaje principal está contando su historia a un escritor, es donde se da la donación. De sus interpretaciones más importantes es que Ang Lee ha tomado al tigre como una forma de representar la fuerza interna de un humano.

Para Ang Lee, en el interior de cada persona hay un tigre agazapado representando sus fuerzas (y su potencial) interiores que en cualquier momento pueden explotar. Como podemos ver, el director reflexiona más de una vez en su cine sobre esta problemática. Tanto en *Tigre y Dragón* como en *La vida de Pi* hace uso del mismo animal como imagen de eso interno que puede explotar. Pero qué decir del personaje que escenifica con todo su potencial esta tensión de la brutalidad interior a punto de estallar: la *Masa Hulk* (2003) (Burguera, 2015, p. 434).

Al final el autor da a entender que el tigre en la fantasía de Pi fue esa fuerza extraordinaria que tuvo que sacar de sí para poder sobrepasar todas las circunstancias que se le presentaron y que al final lo ayudo a sobrevivir el naufragio.

Tras el análisis textual que realizó, el autor creó una “estructura de la donación simbólica en el cine de fantasía” (Burguera, 2015), la cual consiste en una serie de fases que identificó al analizar las tres películas mencionadas al inicio del apartado.

Las fases se describen de manera breve enseguida, haciendo énfasis en lo que menciona Burguera acerca de la película *Life of Pi*:

1. – Angustia: al inicio el personaje principal está en un estado de angustia. El

autor menciona dos momentos para la película de *Life of Pi*, uno que es el naufragio de Pi y otro donde el escritor no sabe qué escribir y está en busca de Dios.

2. - Acto de donación: El personaje principal recibe la donación de un relato fantástico de su padre y esto determina el cómo se desarrolla la historia. En el caso de Pi lo recibe de su madre, a través de los relatos religiosos y Pi le dona su relato al escritor desesperado.

3. – Enfrentamiento: El personaje principal desvaloriza los relatos donados. Con Pi, el autor se comporta escéptico con lo que le cuentan y Pi busca en otras religiones lo que no encuentra en el hinduismo.

4. – Reconstrucción: El personaje principal acepta y da valor al relato donado, haciéndolo suyo y reconstruyéndolo. Pi genera un relato de fantasía que le permite sobrellevar los hechos trágicos sucedidos en el naufragio.

5. - La donación fructifica: cuando la restructuración de los relatos donados permite la superación de la angustia. En el caso de la película *Life of Pi* tanto el autor como el protagonista logran la fructificación de la donación, por un lado, el muchacho logra superar los horribles hechos que vivió y el autor encontró una historia que contar.

2.2 Perspectivas teóricas

En el análisis fílmico existen grandes teóricos, algunos de los cuales se seleccionaron para la fundamentación teórica de esta tesis. Ellos son David Bordwell y su libro *El arte cinematográfico*(2003), Lauro Zavala en *Elementos del discurso cinematográfico*(2003), Ramón Carmona en *Cómo se comenta un texto fílmico*(1991),

Jacques Aumont en *Análisis del film*(1990). En estos textos se tratan diferentes metodologías que tienen como finalidad el analizar diversos films desde varios aspectos, en los cuales se puede analizar el relato, el lenguaje audiovisual, la técnica pura, por mencionar algunos.

2.2.1 La tragedia como estructura

A partir del teatro surgió el cine, no como tecnología, si no como estructura, y dicha estructura parte del concepto de *tragedia* acuñado por Aristóteles en la *Poética* (1974). Se partirá de este concepto inicial y se desarrollará en cuanto a su relación con el cine.

Aristóteles (1974) propone que la tragedia es una “imitación de acciones completa y con cierta magnitud”. Esta definición se refiere al hecho de que la tragedia toma acciones que tienen un principio, medio y fin, y que tienen una cierta extensión que les permita ser recordada, no demasiado larga ni demasiado corta. También expone seis diferentes elementos de la tragedia, de los cuales para este trabajo solo se utilizarán dos: la fábula y el pensamiento.

Aristóteles define a la fábula como la composición de los hechos y lo marca como la parte más importante de la tragedia: “el más importante de estos elementos es la estructuración de los hechos; porque la tragedia es imitación, no de personas, sino de una acción y de una vida, y la felicidad y la infelicidad están en la acción, y el fin es una acción, no una cualidad”. (1974, p. 4). En el texto hace la aclaración, de que la tragedia se trata de una imitación de acción y que lo más importante es cómo se estructuran estos hechos.

Se puede decir que la fábula corresponde a la forma y el sistema formal del cine corresponde a la narrativa “...considerar que una narrativa es una cadena de eventos en una relación causa y efecto que sucede en el tiempo y el espacio”. (Bordwell & Thompson, 2003, p. 60).

Italo Calvino en el libro *De fábula* aborda el tema desde una perspectiva de la tradición de los pueblos y como estos expresan quienes son y cómo se posicionan en el mundo “...contienen una explicación general del mundo, donde caben todo el mal y todo el bien, y donde se encuentra siempre la senda para romper con los más terribles hechizos” (1980, p.6) y como estos textos pasan de un tiempo a otro:

así hemos reconocido en estas fábulas, los temas que acuden todavía la mente africana de hoy. Y de nuevo nuestro interés se centra, más que en el pasado, en el futuro: no en el futuro de las fábulas, quiero decir, sino en el de los pueblos (1980, p.13)

De tal suerte que la fábula se convierte en un documento que puede plasmar, tradición, historia, problemáticas específicas del pueblo en cuestión. Esta perspectiva sobre la fábula también es aplicable al cine ya que, en la época actual, es a través de este medio que se cuentan las historias de los pueblos, estas tradiciones y la tarea de heredarlas a través del tiempo, esto se abordará más adelante en el capítulo.

Por lo tanto, podemos relacionar la tragedia con el cine, desde el punto de vista de que la fábula es la forma en que se estructuran los hechos, el orden en el que suceden, mientras que en el cine a esto se le conoce como narrativa o estructura narrativa, en donde los eventos son ordenados para ser contados en un determinado tiempo y espacio.

El siguiente punto es lo que Aristóteles nombra “pensamiento”, que en el texto lo relaciona con la retórica la cual él mismo define en su tratado de la retórica como “...la facultad de teorizar lo que es adecuado en cada caso para convencer” (Aristóteles, 1999,

p. 173). En cuanto a lo que menciona en la poética, el pensamiento está relacionado entonces con el discurso, “corresponde al pensamiento todo lo que debe de alcanzarse mediante las partes del discurso. Son partes de esto demostrar, refutar, despertar pasiones, por ejemplo, temor, ira y otras semejantes...” (Aristóteles, 1974, p. 11). En la primera cita el autor define al pensamiento como una facultad para decidir que es adecuado incluir en el discurso en orden de convencer, mientras que en la segunda lo define como a lo que debe de llegar el discurso, es decir que mediante el pensamiento se debe de demostrar, refutar, etc.

Ahora, para profundizar en lo que significa discurso, se buscó la definición en el *Diccionario de retórica y poética* de Helena Beristáin (1995), en donde el discurso lingüístico lo define como “...el lenguaje puesto en acción, el proceso signifiante que se manifiesta mediante las unidades, relaciones y operaciones en que interviene la materia lingüística que conforma el eje sintagmático de la lengua...” (1995, p.153) Esto quiere decir que el discurso es un proceso que da significado y que relaciona las diferentes partes de un enunciado. El pensamiento le da al discurso un sustento por un lado y también un medio para alcanzar sus objetivos.

Por lo tanto, los elementos estéticos son el pensamiento del discurso cinematográfico ya que le dan un medio para alcanzar sus objetivos de comunicación. Entonces, se podría decir que la fábula tiene que ver con el ordenamiento de acciones en una narrativa, y el pensamiento es como se presentan estas acciones para transmitir las diferentes emociones antes mencionadas.

Como lo expone la siguiente cita: “la tragedia griega aporta la estructura básica de toda expresión artística que combine narración y representación” (Cano, 1999, p.21), con

lo anterior se estableció una cuestión básica para la presente investigación; la relación estrecha entre la estructura de la tragedia postulada por Aristóteles y la estructura actual del arte cinematográfico. Esta relación nos permite introducir al proceso catártico, que era una parte importante de la tragedia y por lo tanto también para el cine.

2.2.2 La catarsis

Según Aristóteles:

...la tragedia imitación de una acción esforzada y completa, de cierta amplitud, en lenguaje sazonado, separada cada una de las especies [de aderezos] en las distintas partes, actuando personajes y no mediante relato, y que mediante compasión y temor llevan a cabo la purgación de tales afecciones (Aristóteles, 1974, p. 3)

Para comenzar este apartado se usó una cita de Aristóteles en la cual escribe sobre la “purgación de tales afecciones” que después de algunos trabajos etimológicos vino a conocerse mejor como “catarsis”. Aristóteles creía que la representación del terror, por ejemplo, podía ayudar al público expectante a purificarse o liberarse de ese sentimiento.

Según Thomas Scheff existe una idea de que los seres humanos buscan el placer y evitan el dolor, pero, también una contradicción en esta idea común, ya que a veces los humanos buscan o disfrutan, hasta cierto nivel, situaciones de peligro o incluso de dolor, experiencias extremas. Es el proceso de catarsis lo que explica esta aparente contradicción, según el autor, en primera instancia lo que dicta la teoría de la catarsis: “...afirma que la búsqueda de emoción es un intento por revivir y por tanto resolver, anteriores experiencias dolorosas que quedaron inconclusas”. (Scheff, 1986, p. 25).

Entonces los humanos buscan experiencias dolorosas, hasta cierto punto ajenas, para superar las propias. Aquí se puede empezar a observar cómo se relaciona el uso de “sentimientos negativos” con la purificación/sanación de los individuos.

Scheff plantea una nueva teoría acerca de la catarsis, la cual se explicará en seguida, esto para posteriormente exponer una de sus aplicaciones, la cual está relacionada con el rito. Basado en el marco del “Asesoramiento de Reevaluación” en el cual se definen las diferentes emociones, así como sus procesos catárticos.

Scheff especifica cuatro emociones angustiosas: pena, miedo, ira y aburrimiento, “estas emociones son estados físicos de tensión en el cuerpo, producidos por estrés” (Scheff, 1986, p. 54). Es cuando se presentan estas situaciones que necesitamos de un proceso catártico para superarlas y continuar con nuestras vidas. El desahogar estas tensiones provoca ciertas reacciones externas como lo son el llanto, el temblor, sudor frío, entre otros.

Después el autor desarrolla los contextos en los cuales surgen. Dice que, según la teoría que él expone, hay ciertos contextos propios de la condición humana: “...apego y perdida, seguridad y peligro, realización y frustración, estímulo y aburrimiento”. (Scheff, 1986, p. 57). Más adelante tiene un cuadro que expone la relación entre el contexto y la emoción o estado asociado. Por ejemplo, si existe amor (emoción) en un contexto positivo se produce el apego, pero si el contexto es negativo, habrá pérdida y produce el estado asociado de pena. El cambio de contexto produce una emoción específica.

Es importante el explicar estas ideas para poder llegar a la parte que sigue que es la cuestión del distanciamiento. Scheff dice que estas emociones angustiosas pasan por procesos catárticos que se ven reflejados con reacciones externas (llanto, temblor, etc.) y que esto sucede cuando esta tensión se libera. Pero qué pasa cuando no sucede la liberación, ¿cómo se puede conseguir?, la respuesta que propone el autor es la del distanciamiento. Propone un equilibrio en la presentación de la emoción, basándose en

las obras teatrales, la cual no debe de ser ni muy brutal, que el espectador se olvide de sí mismo y de su realidad como observador, ni tan débil que el espectador no se vea afectado ni un poco. La meta es que la persona sienta sin olvidarse de que lo que está pasando no es real, no representa un peligro y que él es solo un observador.

2.2.3 El cine: hijo de la tragedia y el rito

Ya se ha abordado cómo es que el cine tiene como origen lejano la tragedia definida por Aristóteles, lo cual nos permitió revisar la cuestión de la catarsis, pero hoy en día el cine, como probablemente en su tiempo la tragedia, ya supera en la vida de las personas el simple momento de entretenimiento. En este apartado se verán las similitudes que guarda el cine con el rito.

En primera instancia y según algunos autores el rito se relaciona principalmente con la religión. La postura de Durkheim (1982) que dice que existen dentro de la religión lo sagrado y lo profano y que el rito ofrece reglas de comportamiento hacia lo sagrado

En todas sus formas, su objetivo es elevar a los hombres por encima de sí mismos y hacerles participar en una vida superior a la que llevarían si obedecieran tan sólo a sus tendencias espontáneas individuales: las creencias expresan esta vida en forma de representaciones; los ritos la organizan y regulan su funcionamiento. (1982, p.385)

Otra postura sobre el rito es la de Victor Turner (1988)

“en tales ritos se nos ofrece un momento en y fuera del tiempo, dentro y fuera de la estructura social secular, que evidencia, aunque sea fugazmente, un cierto reconocimiento (en forma de símbolo, si no siempre de lenguaje) de un vínculo social generalizado que ha dejado de existir pero que, al mismo tiempo, debe todavía fragmentarse en una multiplicidad de vínculos estructurales.” (1988, p. 103)

Turner(1988) explica que el ritual da a la sociedad un momento en el cual ya no está organizada por las estructuras preestablecidas, que nos organizan de más a menos, sino que hay una reunión en la que todos son iguales ante la autoridad de quien realiza el

ritual. Una misa cristiana, por ejemplo, da lo mismo si afuera eres el gerente y ahí mismo tienes a tus empleados, en ese momento son “iguales” mientras el ritual se lleva a cabo. Se podría pensar en la sala de cine o la sala frente al televisor como el ritual contemporáneo, donde las estructuras desaparecen y todos nos subordinamos a quien dirige el ritual.

Esta aproximación al rito desde la religión es importante para el estudio, ya que tanto desde el punto de vista de Durkheim (1982) en el cual el rito ofrece orden y estructura a las creencias como el de Turner (1988) en el que más bien el rito podría liberar a la sociedad de estructuras, el cine puede representar o sustituir la función del rito religioso en la época actual, lo cual se desarrolla enseguida.

De regreso un poco a la cuestión catártica, es importante mencionar que función tiene el rito en el humano, lo siguiente puede servir para empezar a desarrollar el punto:

Pues si Durkheim sostiene que las operaciones rituales son fundamentalmente operaciones mentales, es para añadir enseguida que estas operaciones tienen por efecto confortar los sentimientos, suscitar las emociones, o sea, en ciertas circunstancias de la vida de las sociedades, provocas una efervescencia regeneradora. (Cuisenier, 1989, p. 24).

Entonces el rito se vuelve en una cuestión de la mente, no solamente un proceso físico que se repite sin aparente razón. A partir de lo mencionado por Cuisenier se puede definir al rito como un proceso que contribuye a provocar procesos catárticos en las personas, por ejemplo, ante la pérdida, el ritual funerario, permite que las personas lloren, se despidan y eso les permite seguir.

Con esto se puede introducir de vuelta lo que postula Scheff sobre el rito y el mito. El autor presenta dos posturas, una como fundamento de la cultura y otra como solo un vestigio de prácticas obsoletas. Scheff cita a Durkheim tomando de nuevo la cuestión del rito religioso y explica cómo estas prácticas mantienen la estructura de la sociedad y su sentido de la realidad. Jung dice “...no se propagan relatos de cualesquiera

acontecimientos pasados, sino sólo aquellos que expresan un pensamiento general y que siempre vuelve a remozarse” (1963, p. 56). Los ritos y su aliado cercano el mito, ayudan a los humanos a darle sentido a la realidad y representan el pensamiento de la época.

La segunda postura que presentó Scheff describe al rito como un conjunto de prácticas y creencias obsoletas, lleva a reflexionar varias cuestiones. El ser humano por naturaleza necesita explicar las cosas “...el sentimiento de la impotencia del ser humano ante la naturaleza y la vida, es el origen de todo sentimiento religioso...” (Diel, 1959, p. 31) Decir que el rito es obsoleto es válido, siempre y cuando se entienda que el humano de alguna forma tiene que encontrar un sustituto y Scheff propone al entretenimiento de masas, el cual incluye, al cine. Retomando la relación establecida al inicio del capítulo con el cine y la función de la fábula de Calvino (1980) en la cual la fábula trata de un documento que carga con la tradición de los pueblos, por su parte Lauro Zavala explica que el cine es un reflejo de lo que sociedad desea y como lo desea, refleja de alguna manera la identidad de la época y por lo tanto también la cultura: “de ahí que ir al cine sea un ritual y a la vez una actividad con un enorme potencial histórico” (2003, p. 1)

Para bien o para mal el cine, como parte del entretenimiento de masas, es ahora una parte importante en la identidad de la sociedad, marca ciertas pautas, como menciona Zavala, es una lupa que magnifica los deseos de la humanidad, los reproduce y los distribuye alrededor del mundo. Como el mismo Scheff dice “quizás el teatro y el cine, con su gran público comunitario, puedan enfrentarse a temas sociales que conduzcan a una renovación de los nexos comunales...” (Scheff, 1986, p. 134).

A partir de esta idea, relacionaremos la función catártica del rito con la función catártica del cine.

2.2.4 La catarsis en rito del cine

La función del ritual, según Scheff, es distanciar la emoción, como se mencionó, estas prácticas, que son principalmente religiosas, pueden lograr que alguien asimile mejor una emoción negativa. “...si las condiciones son correctas, los dolientes pueden alcanzar la distancia suficiente de su tensión para que ocurra la descarga, en este caso, en forma de llanto”. (Scheff, 1986, p. 109) .

Para Scheff es importante y crucial este elemento del distanciamiento para conseguir una catarsis, sobre todo en lo que concierne al ritual o a lo que él denomina como su suplente, el entretenimiento de masas, dentro de los cuales está, por supuesto, el cine. Por el momento se profundizará más en lo que se entiende como distanciamiento.

En el apartado de catarsis se busca un punto medio entre la conciencia de la persona y las emociones, a grandes rasgos, esa noción es lo que define el distanciamiento. Más adelante en su obra Scheff menciona que los rituales tienen esta característica, ya que estas prácticas tienen elementos que actúan como distanciadores, toma como ejemplo el ritual de las despedidas, el distanciador es el lenguaje, ya que en la mayoría de las ocasiones, las despedidas tienen expresiones como “hasta pronto”, “nos vemos luego” o “nos vemos pronto” utilizadas por las personas incluso cuando la separación es permanente, y los ayuda a distanciarse de la emoción negativa con la creencia de que esta separación puede ser temporal.

Scheff utiliza un término que resultara de suma importancia para la presente investigación, lo llamó “distancia estética”. Este punto es clave para explicar cómo es que el cine funciona como ritual. En el ritual el distanciamiento hace que alguien sea a la vez participe y observador de su propia tensión. En el cine existe lo que Scheff denomina

como distancia estética, que es lo que le permite al espectador lograr ese mismo estado: “a la distancia estética, la emoción reprimida es re estimulada, pero el resultado no es abrumador” (Scheff, 1986, p. 64).

Para el autor el equilibrio entre la inmersión en la obra y la noción de realidad es crucial para el efecto catártico, como ya se había mencionado. En el entretenimiento de masas las técnicas que logran ese distanciamiento son las que el autor denomina como de “estilización”. Scheff define estas técnicas de estilización como “toda técnica dramática que recuerde al público que la acción no es verdadera aumenta la distancia” (1986, p. 126). Menciona algunos ejemplos como los *flashbacks*, le recuerda al espectador su lugar, al jugar con el tiempo.

De acuerdo a lo revisado en estos apartados, el cine como un sustituto o equivalente a rito, también hereda las posibilidades de producir catarsis en la sociedad, basándonos principalmente en el concepto del distanciamiento. El filósofo Nietzsche utiliza dos conceptos en el Origen de la tragedia (2000), que sería pertinente mencionar en este apartado: “apolíneo” y “dionisiaco”. Relacionando con lo anteriormente revisado, el primer término se relaciona con la razón o el “observador” mientras que el segundo término tiene que ver con la emoción o el “participante”. Este filósofo define el drama como: “...la manifestación apolínea sensible de conocimiento y efectos dionisiacos” (2000, p.87). Por lo tanto, una vez más, se puede decir que es en el drama, o su exponente contemporáneo el cine, donde se podría encontrar este equilibrio entre lo apolíneo y lo dionisiaco, que es lo que finalmente puede provocar la catarsis.

Una película está formada de muchos elementos, es tarea de esta investigación apuntar a cuáles contribuyen a lograr este equilibrio entre la emoción y la conciencia, entre el participante y el observador.

2.2.5 El análisis filmico: definir que analizar

Los estudios de cine llevan relativamente poco comparado con otras disciplinas lo cual provoca que existan muchas maneras diferentes ver, analizar e interpretar las películas. Hay varios autores que definen el análisis cinematográfico y para esta investigación revisaremos a David Bordwell (2003), Jaques Aumont (1990) y Lauro Zavala(2003), para llegar a una definición consensuada de que se entiende como análisis filmico.

David Bordwell es un referente mundial de este concepto, en su libro que hace en conjunto con Kristin Thompson titulado *Arte cinematográfico* (2003) describe los diferentes aspectos que forman un filme. Ellos consideran que el análisis de una película no se puede hacer por pedazos, si no que, así como la percibimos, completa, así debe ser su análisis “el enfoque que elegimos enfatiza la película como un artefacto; hecho de cierta manera, con unidad y un conjunto de técnicas concretas, y existente en la historia.” (Bordwell & Thompson, 2003, p. xv).

Dentro de este texto de Bordwell y Thompson toman en cuenta, diferentes partes de un filme, que al final conforman el todo. La producción, distribución y exhibición, que son partes muy prácticas de una película, también la narrativa, géneros, cuestiones de estilo como el uso del lenguaje, de la imagen, el montaje, el montaje, por nombrar los aspectos más generales del texto.

Por su parte Jaques Aumont, también un autor que tiene una lista larga de textos referentes al cine, entre los que se encuentra *Análisis del film* (1990) que escribe con Michel Marie en el cual presentan diferentes formas de abordar un filme, a diferencia del enfoque de Bordwell, Aumont sí cree posible, o al menos así lo presenta, que una película puede ser analizada por partes, dependiendo del enfoque de quien la analiza, sus intereses y sus gustos.

La mirada que se proyecta sobre un film se convierte en analítica desde el momento en que, como indica la etimología, uno decide disociar ciertos elementos de la película para interesarse especialmente en aquel momento determinado, en esa imagen o parte de la imagen, en esta situación. (Aumont & Marie, 1990, p. 19).

Aumont define varias técnicas e instrumentos de análisis, que básicamente lo que hacen es dividir las películas en unidades, que dependiendo del fin que se tenga o el tipo de análisis a realizar, se elige la técnica. Para esta investigación se seleccionó la segmentación que constituye dividir la película en secuencias, pero este tema se abordará con más profundidad en el método.

Los tipos de análisis que revisa Aumont son cuatro, primero el textual, el cual trata la película como un texto, en el apartado de antecedentes se explicó un poco la naturaleza de este tipo de análisis, ya que Burguera Rozado lo utiliza como método. Después está el análisis de la imagen y el sonido, del cual podemos decir que incluye cuestiones propias de la imagen cinematográficas y de la imagen en general, como lo son el encuadre, el punto de vista, el montaje, entre otros; y también del papel que juega el sonido desde la música hasta los sonidos ambientales. Luego está el análisis del filme como relato, es decir aquí entramos en contacto con la narrativa, el que se cuenta y como se cuenta. Por ultimo está el psicoanálisis, que toma las formas de esta disciplina para analizar las películas, casi siempre en relación con los personajes.

Por último, esta Lauro Zavala con el texto *Elementos del discurso cinematográfico* (2003), en México, Zavala es uno de los autores que acuñan de alguna manera los estudios sobre cine en el país por lo que su postura sobre este concepto es de suma importancia. Una de las cosas que el autor menciona en este libro es precisamente la importancia que tiene el crear una “escuela” de análisis filmico para darle la relevancia cultural que tiene hoy en día. Él entiende el análisis filmico como “... la actividad que realiza siguiendo un método sistemático de interpretación que parte de un proceso de fragmentación y que está apoyado en la teoría cinematográfica” (Zavala, 2003, p. 2).

En cuanto a su propuesta personal de análisis él da una guía de 120 elementos que incluyen, a grandes rasgos, doce aspectos que comienzan con las condiciones en que se hace la lectura del film, como es el inicio, los créditos, la secuencia inicial, etc. Después está la imagen, el sonido, el montaje, la escena, esta última hace referencia a las imágenes en el encuadre desde una perspectiva narrativa, sigue con la narración, que como ya se ha mencionado, está relacionada con la estructura.

El autor, a diferencia de las propuestas anteriores, toma en cuenta el contexto, no solo de la lectura, si no del film en sí, por medio de elementos como la intertextualidad y la ideología, estos dos elementos tratan de la relación que tiene el filme con otras manifestaciones culturales y cuál es la visión del mundo que tiene la película. Por último, a manera de conclusión realiza preguntas como ¿cuál es el compromiso ético y estético de la película? y ¿Qué me pareció la película? por mencionar algunas.

Después de revisar estos tres autores podemos sacar varias coincidencias en cuanto al análisis, la primera es que el cine está compuesto de diferentes partes, que en esencia los tres coincidieron cuales son estas partes. También se entiende que analizar

implica la división del film en esas partes. Dos de los autores coinciden que se puede ver el análisis desde diferentes partes, que el enfoque depende de quien lo analiza.

Ahora ¿cómo se podría definir el análisis filmico? La propuesta que se hace en este trabajo es que se trata de una práctica de fragmentación de un filme, y que estas partes pueden ser abordadas desde diferentes puntos de vista, si bien no se pueden separar totalmente una de otra, es posible enfocarse en algunos aspectos. Finalmente, el cine es un producto complejo, que llega a muchísimas personas y que por lo tanto sus posibilidades de análisis son tan amplias como lo es su público.

2.2.6 Análisis enfocado en los elementos estéticos

En esta investigación se tomó como enfoque específico el análisis enfocado en los elementos estéticos del film, específicamente la imagen y el montaje. Tomando como bases teóricas dos obras principalmente *Estética del cine* (2008) de Jacques Aumont y otros autores y *La fruición filmica* (2004) de Diego Lizarazo Arias. Primero se abordará la cuestión de la estética del cine de manera general para después abordar específicamente la imagen y el montaje desde esta perspectiva.

De Lizarazo Arias se revisará la estética desde el arte para marcar ciertas pautas generales y lo relevante del papel del espectador en este proceso. El autor menciona que hay tres concepciones estéticas, la del autor, la de la obra y la del espectador. Explica en esta parte que estas concepciones tienen que ver con cómo se toma la obra, si desde quien la hace, la obra en sí, es decir su materialidad o desde quien la aprecia.

El autor hace énfasis en como la recepción, es decir la tercera concepción es crucial para la cuestión estética. En un apartado basado en la *Escuela de Constanza* que fue un movimiento de estudios literarios y artísticos de los años setentas, en el cual se

reconocía principalmente el papel de las diversas lecturas y por lo tanto interpretaciones de una obra o texto. Lizarazo llama a esto la “estética de la recepción” y el principal componente es lo que se denomina como texto fictivo: “el texto fictivo en cambio, constituye su propio objeto, configura las determinaciones que lo conforman sin que fuera de él, exista objeto alguno” (2004, p. 203)

Para explicar un poco la cuestión del texto fictivo se compara con la dramatización. Según Maximiliano Maza la dramatización se entiende como tomar los elementos de una situación y manipularlos para crear una interpretación de ella. Hasta cierto punto, cada que se cuenta una historia, aunque sea “real”, existe una dramatización, ya que esta situación es interpretada desde quien la experimenta. Ahora, cuando sea crea una ficción, necesariamente se dramatiza las situaciones. Lizarazo define que una de las características del texto fictivo es no ser una “representación de la realidad” sino una “interpretación” de ella, en la que no se rige por las reglas de la realidad si no por las propias reglas del texto, algo que sucede en la narrativa de cine de ficción también.

Ahora el texto fictivo, y la razón por la cual el autor le da tanta importancia en este enfoque, es que otra característica constitutiva de él es que “...requieren, necesariamente, de su receptor” (Lizarazo Arias, 2004, p. 205). El autor explica en primer lugar los textos no son absolutos, requieren de la lectura para ser completados, el que percibe de alguna manera completa con su interpretación los huecos propiciados por el mismo texto.

Es esta noción la que enriquece la relación estética entre el espectador y la obra “En ausencia de expectación el texto cinematográfico suspende su función estética” (Lizarazo, 2004, p. 262). Las películas necesitan ser vistas para poder tener una función

estética, no es algo que este en ellas por sí sola, es necesaria esta relación. Ahora de parte de los espectadores, también tiene que haber un cierto compromiso, “El filme exige de nosotros una actitud, una disposición específica, en la que asumimos la realidad estética del texto que se nos propone” (Lizarazo, 2004, p. 273)

Por su parte en la estética del cine, los autores exponen una forma técnica del tema, ya que se concentran en cuales son los elementos que conforman esta estética, de manera técnica, si así se les puede llamar, pero también tiene una breve aproximación a lo que es la estética dentro del cine. Al inicio del libro explica que la estética viene de la reflexión de los fenómenos artísticos y que por lo tanto la estética del cine es tomar al cine como un mensaje artístico y analizarlo como tal “...es, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 15)

En este libro se revisan diferentes partes de una película, pero el autor se refiere a la imagen y al montaje como “...las materias tradicionales de las obras de iniciación a la estética del cine...” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 17). Esto da pie a que en la presente investigación se analicen específicamente la imagen y el montaje, al ser los más tradicionales y también considerados básicos para la comprensión de la misma.

2.2.7 La imagen filmica y el montaje

En el apartado anterior se definió la importancia de la estética en la relación entre la obra y el espectador, así como los elementos que la conforman en un filme, de los cuales se seleccionó la imagen y el montaje para el presente estudio. En la obra liderado por Aumont (2008), se define el espacio filmico como algo que debe de ser plano, es decir, tener dos dimensiones y limitado por un cuadro, que es un concepto por sí solo,

como ya se dijo anteriormente está formado por los límites de la imagen, lo cual muchas veces en las películas se traduce a lo que se conoce como *aspect ratio*, que tiene que ver con la dimensión y forma del cuadro, por ejemplo, la gran mayoría de las películas que se producen y se consumen en cines tienen un *aspect ratio* rectangular que es 16:9, mientras que, por ejemplo, cuando las teles eran cuadradas, el *aspect ratio* de lo que veíamos en la tele era cuadrado, es decir 4:3.

Encuadrar es la acción de decidir qué habrá dentro de los límites de mi imagen. De hecho, el concepto encuadre está relacionado directamente con otro concepto: la composición. La composición “entendida como la organización agradable de los elementos en una imagen” (Präkel, 2014). Präkel dice que aprender a componer es como aprender un lenguaje, ya que hay reglas y hay que practicar para poder dominar. Aunque existen varias reglas de composición y dependiendo de cada estilo, para el presente trabajo tomaremos la más usada, la regla de tercios. Para esta regla se necesita que la imagen se divida en tres partes, horizontal y verticalmente, creando una cuadrícula de nueve partes. Los puntos de atención son las 4 intersecciones creadas.

Ahora el cuadro nos lleva a la comprensión de otro importante concepto dentro de la imagen fílmica: el campo. Cuando uno ve una película, crea una noción de espacio, lo que vemos es un pedacito de un espacio general, ese espacio general es necesariamente imaginario, nunca lo vemos completo, lo construimos a partir de la imaginación. Ese pedacito de espacio que se ve, es el campo: “esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que llamamos campo” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 21).

Regresando un poco a lo que se decía sobre que el espacio filmico tiene que ser plano, el hecho es que, aunque de forma tangible solo hay dos dimensiones, las películas, según la obra de Aumont, crean una ilusión de profundidad utilizando dos técnicas: la perspectiva y la profundidad de campo. La perspectiva se trata de a la hora de representar algo sobre una superficie plana, esto se parezca a cómo ve el ojo humano realmente. En la pintura esto obligaba al pintor a crear una especie de distorsión en las líneas para crear esta ilusión de realidad. Ahora en el cine, como la cámara ya ve como el ser humano, este concepto no se toma de manera literal y más bien se relaciona directamente con el punto de vista que toma la cámara. “Simbólicamente esto equivale, entre otras cosas, a decir que la representación filmica supone un sujeto que la mira, a cuyo ojo se designa un lugar privilegiado” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 32).

Por su parte, la profundidad de campo, es una cuestión, primeramente técnica, relacionada con la nitidez de la imagen, el autor explica que cuando hay poca nitidez, es porque existe poca profundidad de campo y viceversa, cuando hay mucha nitidez en la imagen hay mucha profundidad de campo. Esto no significa que cuando hay poca profundidad todo este borroso, si no que solo una parte está enfocada y el resto no. Esto habitualmente se puede utilizar para acentuar, fijar la atención del espectador en algún punto, al solo tener nítida una porción de la imagen. Y también se pueden usar para dar un sentido de inmensidad, por ejemplo, cuando vemos un paisaje completamente nítido.

Ahora, en la imagen filmica hay un concepto que ha sido muy controversial, en el sentido de que no ha sido consensuado cuál es su significado ni su función dentro de la estructura: el plano. Aumont, Bergala, Marie y Vernet revisan diferentes perspectivas de este concepto, primero menciona que los primeros conceptos de la imagen filmica, aquí

ya revisados, estaban relacionados con la noción de la imagen fija, es decir, que estos conceptos pueden verse en la imagen fija, pero así no perciben las películas los espectadores, en primer lugar no es solo una imagen si no muchas pasando muy rápido, esto nos crea en primer lugar la ilusión de movimiento, así como duración y a la vez esta relación crea un cierto ritmo. Entonces se define en el texto el plano como “todo ese conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración y ritmo, relación con otras imágenes, es lo que forma la idea más amplia de plano” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 38).

Después en el texto se explica que en primer lugar “plano”, también tiene implicaciones técnicas ya que es usado como sustituto de otros conceptos, por ejemplo, en el rodaje se usa para referirse a la toma, al cuadro, al encuadre, al campo. Mientras que, en el montaje, el plano se entiende como una unidad mínima del film, los cuales se colocan en cierto orden. Esto puede producir confusión hacia que es específicamente plano.

Pero Aumont lo que hace es que da tres opciones de ver el plano, desde la estética del cine: el primero es desde términos de tamaño, que se refiere a lo que él llama “tallas” de planos, que son los diversos encuadres que puede haber de un personaje, que aquí se pueden nombrar, *long shot*, *full shot*, *close up*, *tight shot*, etc. Luego está el plano en términos de movilidad, lo cual solamente se refiere a el hecho de que un plano este fijo o que existan movimientos de aparado, por ejemplo, *paneo*, *travelling*, *zoom*, etc. Y por último define al plano en términos de duración, que en un inicio lo define como el simple definir entre un plano de breve duración (unos segundos o menos) y planos de larga duración (minutos), pero luego presenta un concepto que puede causar algo de confusión

que es el “plano secuencia” muy usado en la lengua técnica, que en el texto nos dice que se refiere a un plano que dure lo suficiente para que puedan suceder varios acontecimientos dentro de él.

Y así como se presentan complicaciones en la definición del concepto y las funciones del mismo dentro del film, los autores dejan un mensaje “...la voz “plano” debe emplearse con precaución... se debe ser consciente al emplearse de lo que abarco y de lo que oculta” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 43)

Al igual que el plano, el montaje parte de una noción técnica, es decir que primero que nada es una profesión, que en muchas ocasiones se le conoce como el trabajo del editor o edición. Pero como se describió en el apartado del plano, en sí de manera general el montaje es el manejar de estas unidades, organizarlas “...conseguir, a partir de elementos separados de entrada, una totalidad que es filme”(Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 54).

Ahora, aunque en el texto de Aumont hay varias cuestiones relacionadas con el montaje, para este trabajo se revisará particularmente las funciones del montaje propuestas. Los autores comienzan con una perspectiva histórica sobre la función que tiene el montaje, incluso cuando no existía el concepto tal cual, el cine armaba con cierta lógica narrativa las imágenes que capturaba, después, cuando nació el concepto como tal, según el texto, le dio a la cámara libertad, que estaba atada al plano fijo.

Ahora con lo anterior los autores luego plantearon dos funciones del montaje, que serían fundadoras de las que ellos proponen luego. Primero está la función narrativa, que tiene que ver con el encadenamiento de elementos para contar una historia, por otra parte, está la función expresiva del montaje, que es cuando hay un significado propio en la

yuxtaposición de ciertas imágenes, es decir que expresa cosas por sí mismo y no para contar una historia. Después de plantear esto, los autores proponen tres funciones del montaje, las cuales definen al montaje mismo.

Primero están las funciones sintácticas: esta función está definida con las relaciones formales que se crean, de las cuales los autores clasifican en dos formas. La primera son los efectos de enlace o de disyunción, que de manera general se refieren al concepto de *raccord*, que en sí tiene que ver con la continuidad que existe entre plano y plano. En esta parte también se mencionan cuestiones técnicas como las transiciones, que precisamente tienen la función de enlazar o separar partes de la película. La segunda son los efectos de alternancia o linealidad, que se relaciona con si la película es lineal en el sentido cronológico, o alterna, cuando existen montajes como el paralelo o convergente.

Antes de explicar la siguiente función, es pertinente introducir a Roland Barthes (1986) para explicar lo que se conoce como sentido denotativo y sentido connotativo. Explica que lo denotado se refiere a "...identificación de la escena representada". (1986, p.39) refiriéndose a la imagen literal. Mientras que lo connotado lo define como "...imposición de un segundo sentido al mensaje". (1986, p.16) o la imagen simbólica.

Las funciones semánticas, que los autores califican como la función "más importante y universal" y en sí se divide en dos partes también. Primero es el sentido denotado del montaje, si lo relacionamos con lo expuesto con Barthes (1986) es el sentido destinado a "identificar la escena", que es básicamente la articulación espacio-temporal, es decir que a través del montaje se crea la noción de espacio filmico, ósea, través de la relación que se hace de un plano con otro se construye esta noción de estar en

un solo lugar en un solo tiempo, o como menciona Carmona (2005), construir el universo donde la película se lleva a cabo, o mejor conocido como diégesis.

Y también está el sentido connotado, en el que “el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, paralelismo, de comparación, etcétera” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 68), es decir, un sentido simbólico, destinado a que la unión entre planos tenga un segundo significado aparte del denotado.

Y por último están las funciones rítmicas, que se definen como una combinación de dos tipos de ritmos, el primero el ritmo temporal, que los autores relacionan directamente con la banda sonora y el segundo los ritmos plásticos que más bien está relacionado con las cuestiones como “...la organización de las superficies en el cuadro, de la distribución de intensidades luminosas, de los colores, etc.” (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2008, p. 69).

2.3 Otros estudios relacionados con el análisis fílmico

Dentro del campo del análisis fílmico, otros trabajos que se pueden citar son algunas tesis que utilizan esta herramienta, entre las cuales podríamos mencionar:

- *Análisis del estilo cinematográfico del documental de Nadie (2005) en Tin Dirdamal*, de Luis Alberto Martínez Luna
- *Análisis del montaje cinematográfico en la película “Siete días” (2005) de Fernando Kalife*, por Ana Laura Tapia Uribe;
- *Análisis Cinematográfico de la Película “Así” (2004) a partir de la Técnica Montaje como Definición de Estilo* de Jessica Celeste Flores Torres

- “El héroe trágico posmoderno”, análisis de los personajes protagónicos del film “*Fight Club*”, por Alan García Hernández.

Las primeras tres tesis revisadas, están vinculadas a un proyecto de investigación en común, dicho proyecto trata de la definición de un estilo cinematográfico regiomontano. Dentro del mismo se revisan diferentes aspectos relacionados al quehacer del cine. En las tres tesis que se revisaron se toman en cuenta, los aspectos formales, tales como el encuadre, el plano y los movimientos de cámara y la cuestión del montaje, en el cual se aborda las distintas técnicas aplicadas en la película y una interpretación del porqué de las mismas. La cuarta tesis revisada trata sobre aspectos más relacionados con la cuestión de la narrativa fílmica de ficción, al crear un nuevo tipo de personaje denominado “héroe trágico posmoderno”.

En la investigación *Análisis del estilo cinematográfico del documental De Nadie (2005) de Tin Dirdamal* de Luis Alberto Martínez Luna se revisan los 3 aspectos formales ya antes mencionados: el encuadre, la toma y los movimientos de cámara. El método que se utilizó para esta investigación fue el modelo de análisis crítico del teórico David Bordwell, el cual arrojó como resultado principal que el director de la película se consideraba como *amateur*, que no demostraba dominio de los aspectos formales analizados y que el peso de la narración cayó al cien por ciento en el montaje del documental. “Si el documental funciona, y funciona, es gracias al editor. Se podrá argumentar que el director también dirige la edición, pero ¿por qué el realizador si sabría manejar el lenguaje de la edición y no las funciones creadoras de la cámara?” (Martínez Luna, 2007, p. 142).

Esta investigación es un antecedente sobre la importancia de la revisión de los aspectos formales, que en el caso del presente estudio se abordan como elementos estéticos, pero que al final son constitutivos de las propuestas de los directores y de suma importancia en el análisis fílmico. Así como un antecedente también de los autores utilizados para el análisis.

Por otra parte, en la investigación *Análisis del montaje cinematográfico en la película “7 días” (2005) de Fernando Kalife* de Ana Laura Tapia Uribe, hace uso del mismo método de análisis, para revisar los diferentes recursos del montaje que utilizó la película y determinar la parte estilística. En este caso se trata de un filme de género comedia con toques dramáticos que utilizan el recurso del montaje para darle fuerza a lo que la autora describe como una carencia de fuerza narrativa. Se menciona que hubo varios editores involucrados y que la principal tarea de este recurso fue darle ese dinamismo que el guion no aportaba.

Existe un uso del montaje para hacer la película más ágil y entretenida, ya que sin el apoyo de esta técnica sería una historia plana y sin tanto impacto y profundidad, pues el guion a pesar de cumplir con requisitos básicos al tener sorpresa, comedia y un desenlace, carece de fuerza narrativa que por sí sola podría haber sido igual de impactante, si no se hubiera realizado como quedó en la edición final (Tapia Uribe, 2008, p. 120)

Como ya se mencionó al inicio, este trabajo de investigación y el anterior son parte de una búsqueda hacia la definición de un estilo de cine regiomontano, por lo tanto coinciden en método y por lo tanto en la aportación al presente estudio en cuanto a los autores e importancia de los aspectos revisados.

La tesis *Análisis Cinematográfico de la Película “Así” (2004) a partir de la Técnica Montaje como Definición de Estilo* de Celeste Flores aborda un análisis del montaje del film para poder definir el estilo regiomontano. Para esto utiliza, al igual que las tesis

anteriores, un modelo propuesto por David Bordwell en el libro *Arte Cinematográfico* (2003). En este caso la película se segmentó por escenas, y el criterio de segmentación fueron las transiciones a negros o *fade out*, enfocándose la duración de las escenas, los movimientos de cámara, las transiciones y los planos secuencias. Como principal resultado se encontró que el caso particular del filme analizado el montaje sí definía el estilo del autor ya que la duración específica de las secuencias, así como las transiciones, siendo precisamente esto la propuesta del autor “...podemos destacar que este filme demandó una forma específica de ser filmada, y en voz del Director, para encontrar y respetar un estilo propio” (Flores, 2007, p. 68).

De esta investigación la aportación, al igual que en las anteriores, es principalmente el uso de David Bordwell (2003) como autor, aunque cabe mencionar que en el caso de estos estudios el autor soporta el método mientras que en la presente forma parte del marco teórico que define el concepto del análisis fílmico. Aunque el método no se basa en el mismo autor, se utiliza también la segmentación para dividir la película, y los instrumentos de análisis también son parecidos. El enfoque es diferente, ya que en la investigación de Flores (2007) el objetivo es identificar el estilo por medio del montaje, mientras que en el de esta investigación es identificar la función del montaje en conjunto con otros elementos estéticos y su participación en la catarsis del espectador. Es así como estas primeras tres investigaciones son un fuerte antecedente en metodología, aportando autores que permitieron desarrollar los instrumentos que se usan en este estudio.

Finalmente, en la cuarta tesis revisada, se busca definir un nuevo personaje denominado “héroe trágico posmoderno”, en la tesis de Alan García Hernández, se utiliza el método del “ojo de buey” también propuesto por David Bordwell y con el cual se

establecían las relaciones del personaje analizado con los demás personajes o los elementos significativos del film. Al final el autor define al personaje Tyler Durden de la película *Fight Club* (1999) como un héroe trágico posmoderno, el cual define de la siguiente manera: "...Tyler Durden representó el carácter esquizoide, lúdico y nihilista que cuestiona y critica los metarrelatos de la Modernidad." (García, 2008, p. 85). Previo a esto explico como el personaje de Jack representaba la modernidad, la cual va de la mano del progreso y consumismo y que Tyler al ser el opuesto de Jack entraría como una representación de la posmodernidad. La parte del héroe trágico, autor lo define así: "Tyler es un héroe trágico que está dispuesto a evidenciar mediante las contrapartes, los errores de la Modernidad, al igual que en Jack, y en su sacrificio, la modernidad habrá de retomar sus valores..." (García Hernández, 2008, p. 86).

Esta investigación aportó antecedentes sobre el autor utilizado en el método, una forma de validar la importancia de David Bordwell en la disciplina del análisis fílmico. Sin embargo ya que su tema recae en lo narrativo y no en los aspectos formales del filme, no aporta referencias a el tema de los elementos estéticos, como lo hacen las primeras tres tesis revisadas.

La revisión de las tesis anteriores se hizo debido a la relación que se tiene con la presente investigación en métodos y conceptos usados. Las cuatro investigaciones tocan temáticas que a mayor o menor medida se tomarán en el análisis de la imagen que se realizará en este estudio. Si bien los propósitos de las primeras tres tesis difieren del que tiene este estudio, parte de los mismos conceptos base: la imagen fílmica y el montaje.

CAPÍTULO 3

El Método

En el presente capítulo se describen la metodología utilizada, los supuestos de partida, se determinan la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos aplicados. Posteriormente se detallan los procedimientos que se siguieron tanto para la recolección de datos como para el análisis de los resultados.

3.1 Diseño de la investigación realizada

La presente investigación se llevó a cabo bajo un enfoque mixto, como un estudio de caso, y se usaron técnicas cualitativas y cuantitativas. Según Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 23), el método cualitativo, como su nombre lo denota, se concentra en la cualidad y no la cantidad, su flujo es “espiral” o “circular”, mencionan los autores, lo cual lo hace flexible a la hora de ejecutar sus diferentes etapas. Aunque coincide en muchos aspectos con la parte cuantitativa, la principal diferencia es el planteamiento del problema y la comprobación de hipótesis. De inicio en este enfoque no se plantean hipótesis, sino más bien un problema a resolver. Estas investigaciones son inductivas, es decir, que van de lo particular a lo general. La recolección de datos no se da de manera estandarizada ni se analizan con la estadística, más bien se busca la profundidad de los hechos o problema a resolver, su interpretación, contextualización y detalles. Así como el papel de la recolección de datos cambia con respecto al enfoque cuantitativo, también está el papel que desempeña la revisión de la literatura, el cual está en función de los resultados, ya que el papel que hace es apoyar la interpretación de los mismos, por lo

tanto, su participación se da a lo largo de todo el proceso y no solo en una etapa determinada como en el método cuantitativo.

El enfoque cualitativo puede definirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas les otorguen). (Hernández, Fernández & Baptista, 2006, p. 9).

En este sentido, el análisis del film se realizó bajo un enfoque cualitativo, tratando de profundizar en la narrativa del film bajo la perspectiva de Jaques Aumont. En cuanto a lo cuantitativo, se utilizó la encuesta para conocer la percepción y sentimientos de los espectadores del film en cuestión.

En otros aspectos, la investigación se clasifica como no experimental, ya que no se modifica el objeto de estudio, no se someten a experimentación las variables, sino que se observan tal cual se presentan en la realidad. También se clasifica como descriptiva, porque se busca identificar y describir características específicas del objeto de estudio, y por último es transeccional, ya que en este tipo de investigación se “...recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 208).

3.2 Definición de hipótesis o premisas de estudio

Las premisas o supuestos de partida fueron los siguientes:

- La propuesta estética del film apuesta principalmente a la representación gráfica y sus diferentes elementos, como la perspectiva, composición, el uso del plano, la profundidad de campo etc.

- La representación gráfica y el montaje son los dos elementos estéticos que incitan la catarsis.
- La catarsis se puede interpretar, desde la estética, como un proceso por el cual pasa el espectador al percibir elementos que a la vez lo atraen visualmente y lo conectan con la historia y los personajes a diferentes niveles.

3.3 Población y muestra

Para el presente estudio se tomaron como universos, por un lado, el film *Life of Pi*, del director Ang Lee, estrenada en el año 2012. Se seleccionó esta película debido a su éxito comercial en las salas de cine, las excelentes críticas que obtuvo, así como a su posterior distribución en DVD y por Internet. La película también ha sido exhibida en las cadenas de televisión de paga. Otros criterios de selección fueron las cualidades estéticas de las imágenes y su temática relacionada con la fe, lo cual se presume fueron de gran atractivo para el público y tienen grandes posibilidades de análisis. Del film se tomará una muestra de escenas, las cuales serán seleccionadas por su contenido estético y semiótico, así como por su participación en la narrativa de la historia que se cuenta en el film.

A partir de estas escenas se realizó una encuesta, la cual tomó como universo a los espectadores del film, a quienes se les aplicó un cuestionario vía Internet utilizando la plataforma *Google forms*, de *Google Drive*. La muestra fue no probabilística, en la cual su elección “...no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quién hace la muestra.” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 241) El tamaño de la muestra fue de 230 personas, a quienes se les

envió el cuestionario vía *Facebook* y correo electrónico, de los cuales respondieron 49 en un periodo de dos meses.

Esta muestra se desprende de la población que es: los espectadores de cine mexicanos, de entre 18 y 60 años de edad. La muestra es también clasificada como muestra de orientación hacia la investigación cualitativa y es una muestra de máxima variación que consiste en lo siguiente: "...mostrar distintas perspectivas y representar la complejidad del fenómeno estudiado, o bien, documentar diversidad para localizar diferencias y coincidencias, patrones y particularidades" (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p.567).

3.4 Recolección de datos

En este apartado se describen y justifican las técnicas que se utilizaron para la recolección de datos, así como los procedimientos para el análisis e interpretación de los resultados.

3.4.1 Técnica de recolección de datos

Se seleccionaron dos técnicas de recolección de datos la primera fue el análisis fílmico, el cual se define como el acto de deconstruir y reconstruir los elementos de un film. Ramón Carmona (2005) dice "...todo análisis requiere reconocimiento de los elementos que componen el objeto" pero también requiere comprensión de estos mismos elementos en relación al todo que los contiene.

Desde cualquier perspectiva que se aborde el análisis fílmico, casi todos los planteamientos teóricos coinciden en que siempre habrá de darse una doble tarea:

- 1) descomponer el film en sus elementos constituyentes (deconstruir = describir)
- y 2) establecer relaciones entre tales elementos para comprender y explicar los

mecanismos que les permiten constituir un “todo significativo” (reconstruir = interpretar). (Tarín & Felici, 2005, p.3)

Lauro Zavala, pionero en el análisis cinematográfico en México, define lo que es un análisis interpretativo, el cual lo define como estudios que tratan al cine como arte y que se pueden estudiar desde la estética y la semiótica. Comenta que una de las principales herramientas es la descripción y micro descripción y que “...el objetivo general es estudiar el cine como universo autónomo” (Zavala, 2010, p.1).

El autor menciona que dentro de este enfoque metodológico del análisis del film se incluyen los componentes del lenguaje cinematográfico, los cuales circunscribe a cinco: la imagen, el sonido, el montaje, la puesta en escena y la narración. Este enfoque permite revisar uno o varios de estos componentes, por separado o al mismo tiempo.

Con base en lo anterior se realizó un análisis filmico interpretativo enfocado en la imagen, tocando en cierto punto el montaje. Como método base se usan dos de las categorías propuestas por Jaques Aumont en cuanto al análisis de la imagen y la estética del cine, las cuales son: el filme como representación gráfica y el montaje.

La segunda técnica fue la encuesta, y el instrumento un cuestionario, que se define como “conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p.310). El cuestionario contiene preguntas cerradas de opción múltiple y preguntas abiertas. Para las preguntas de opción múltiple se utilizó la escala de Likert, la cual consiste en que el sujeto su grado de acuerdo con la pregunta, “Estas afirmaciones pueden reflejar actitudes positivas hacia algo o negativas. Las primeras se llaman favorables y las segundas desfavorables.” (Murillo, 2010 p. 13).

3.4.2 Selección y/o elaboración de instrumentos

Dentro del método de análisis fílmico existen diferentes instrumentos que tienen la función dividir las películas en diferentes unidades. El autor Jacques Aumont presenta varias opciones, que tienen que ver con la naturaleza del análisis, hay algunos que son más detallados en las divisiones y llegan a las unidades mínimas, otras toman unidades más amplias de división. Para la presente investigación se utilizará el instrumento denominado segmentación.

La segmentación según Aumont se basa en lo que él define como segmentos y/o secuencias, los cuales son “una sucesión de planos relacionados por una unidad narrativa, comparable, por su naturaleza, a la escena en el teatro...” (Aumont & Marie, 1990, p.63) Otra definición que de secuencia que podría ayudar a comprender el concepto es la de Maza y Cervantes de Collado “una secuencia se define como una pequeña acción, con principio, desarrollo y final propios, que forman parte de la acción total de la historia” (1994, p. 165). En el caso del instrumento a usar en esta investigación se identificaron diez segmentos que forman la narración y los cuales se van a fragmentar como se describe a continuación.

A continuación, se explican las siguientes categorías de la tabla de análisis, basadas en los elementos principales de la estructura dramática y la forma tradicional de dividir una película que es por escenas. Primero la estructura dramática del de la ficción está compuesta por personajes, acciones, lugares y tiempo, para este cuadro no se utilizará el tiempo. Enseguida se describirán las categorías a tomar en cuenta.

Escenas: las escenas se delimitan desde el punto de vista del guion cada que se cambia de escenario, lo cual ya en las películas se deja ver por signos de puntuación audiovisual

como cortes directos, disolvencias a negro o transiciones. “Una escena se define como un lugar en donde uno o varios personajes llevan a cabo acciones, en un tiempo determinado” (Maza & Cervantes, 1994, p. 37)

Personajes: son las o los sujetos que realizan las acciones dentro del cuadro (Maza & Cervantes, 1994)

Lugares: se refiere al donde se realizan las acciones, también podría conocerse como escenarios (Maza & Cervantes, 1994).

Acciones: lo que realizan los personajes, lo que sucede (Maza & Cervantes, 1994).

Para el análisis de imagen se elaboraron tres cuadros y para el montaje uno. El primer cuadro de imagen se enfoca en tres categorías: cuadro, composición y campo. El segundo en dos categorías: perspectiva y profundidad de campo. El tercero en cuatro categorías: plano, tamaño, movilidad y duración. Para el cuadro de montaje se usaron tres categorías: función sintáctica, función semántica y función rítmica. Cada uno de estos cuatro cuadros corresponden a categorías tomadas de la estética del cine de Jaques Aumont, ya desarrolladas en el marco teórico.

Para el cuestionario se realizaron trece preguntas de las cuales siete estaban relacionadas con la percepción de los elementos estéticos de la imagen: campo, composición, perspectiva, profundidad de campo, tamaño, duración y movimiento de plano en las escenas seleccionadas. Después un apartado con tres preguntas relacionadas con la percepción de las funciones del montaje: sintáctica, semántica y rítmica. Y finalmente tres preguntas que estaba enfocadas en los sentimientos transmitidos por las escenas y la influencia de los elementos estéticos en esos sentimientos. Se respondió en línea y tiene una serie de instrucciones para su llenado que consistían en primero que el

lector se familiarizara con los términos usados con un pequeño glosario, después ver un video que muestra las escenas seleccionadas para el estudio y por último contestar el cuestionario. Para ver cuestionario revisar Anexo 2

3.5 Proceso del trabajo de campo

Para la recolección de datos en el proceso de análisis del film, en primera instancia se realizaron cinco cuadros con las categorías de análisis que marcan dos momentos, el primer cuadro corresponde al primer momento que es la deconstrucción del film entero y los otros cuatro a la deconstrucción de escenas seleccionadas. El primer cuadro divide en su totalidad la película, primero dividiéndola en secuencias, luego en escenas y de cada escena se describe, los personajes, las acciones y los lugares. El objetivo de esta primera división es poder visualizar de manera general y ordenada la totalidad de la película.

Posteriormente, tomando en cuenta la organización del cuadro anterior, se seleccionan escenas representativas de los aspectos estéticos postulados en el marco teórico que fueron la imagen fílmica y el montaje además de tomar en cuenta la relevancia de los elementos (personajes, acciones y lugares) que se involucran en ella. Enseguida se usan los cuatro cuadros para analizar bajo sus categorías, cada una de las escenas seleccionadas para reportar los resultados en el apartado 4.1 del presente trabajo de investigación.

Para la aplicación del cuestionario se siguieron los siguientes pasos:

- Se realizaron dos borradores de preguntas
- Al quedar listo un cuestionario se le dio salida en una plataforma en línea, en este caso, *Google forms*, de *Google drive*.

- Dentro de las instrucciones se incluyó la edición de las escenas seleccionadas.
- Cuando estuvo listo el formato en línea se mandó a un grupo de 5 personas como “prueba piloto”, para recibir retroalimentación acerca del cuestionario
- Se hicieron correcciones al formato en línea.
- Se realizó un grupo cerrado en la red social *Facebook*, en la cual se convocó a 108 personas a contestar el cuestionario.
- También, se les envió por correo electrónico la liga para contestar el cuestionario a 122 alumnos de la Facultad de Artes Visuales, de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
- Mediante la plataforma *Google forms* de *Google drive* se iban monitoreando los resultados del cuestionario.

3.5.1 Procedimiento para análisis e interpretación de datos

Después de reportar los resultados obtenidos se formaron categorías que agrupan los diferentes resultados. Estas categorías se formulan a partir de los cuadros elaborados en la parte de la recolección de datos y se especifican en el apartado 4.2 correspondiente al análisis de resultados.

En el apartado 4.3, correspondiente a la interpretación de resultados, en primera instancia se hace una relación entre las categorías y las teorías correspondientes a la catarsis y la estética, buscando establecer cómo la construcción del film se relaciona con la catarsis en el espectador.

Para analizar e interpretar los resultados del cuestionario se harán tres categorías: primero percepción, en la cual agrupamos los niveles de percepción de los elementos y que es lo que significa, segundo sentimientos, en la cual agrupamos los sentimientos que

se percibieron y que es lo que los causó y por ultimo relación, que tanto relacionaron los espectadores esos sentimientos con los elementos y que es lo que esto significa.

CAPÍTULO 4

Resultados

4.1 Resultados, análisis e interpretación de cuadros

En este apartado se presentarán los resultados que se obtuvieron de los métodos propuestos en el apartado de metodología, tanto de la segmentación de la película como el análisis de los elementos estéticos de las escenas seleccionadas.

Para esta sección de presentación de resultados se aplicaron 4 instrumentos de análisis a una selección de escenas. Del análisis anterior podemos deducir que todas las escenas que se seleccionaron tienen que tener la presencia de Pi y Richard Parker, ya que son los personajes principales, así como ya se mencionó en el método, deben de tener pocos diálogos para resaltar los elementos estéticos y por ultimo tienen que tener aspectos poco reales que, como se revisó en el marco teórico, alejen un poco al espectador de la realidad, por lo cual se les dará prioridad a las escenas que se den en el mar.

Para mejor manejo de la información, se propone una nomenclatura de escenas, basada en el número de secuencia y el número de escena por secuencia, es decir, la primera escena de la secuencia uno será representada como 1.1 mientras que la quinta escena de la secuencia 3 será representada como 3.5. Aclarado lo anterior, las escenas a analizar son: 2.8 y 2.9, 5.1, 5.2 y 5.3, 6.2, 7.6, 9.2 y 10.5.

4.1.1 Resultados de segmentación

La segmentación se realizó a partir de lo que propone Aumont, aunque el modelo no es idéntico, se tomó este autor como base para la división. La idea de este instrumento es dividir la película de tal manera que podamos observar a más detalle sus elementos principales y poder así hacer una selección adecuada de escenas para la segunda parte del método propuesto. Enseguida los resultados de este instrumento, se pueden observar los cuadros en el Anexo 1:

La segmentación principalmente divide un filme en secuencias, pequeñas historias con principio desarrollo y fin que van formando la historia en general de la película. En el filme se encontraron un total de 10 secuencias, sin tomar en cuenta las secuencias de créditos iniciales y finales, a las cuales se les asignó nombres que de alguna manera describen lo que sucede en esa secuencia:

- 1.- Nombre de Pi
- 2.- Pi y Religión
- 3.- Pi Adolescente
- 4.- Naufragio
- 5.- Balsa con animales
- 6.- Pi y Richard Parker: Adaptación
- 7.- Convivencia de Pi y Richard Parker
- 8.- Decadencia de Pi y Richard Parker
- 9.- Isla
- 10.- Rescate

Para marcar estas secuencias se tomaron, principalmente, en cuenta desde signos de puntuación fílmica, tales como disolvencias, cortes a negros, transiciones de otra índole. Dentro de estas diez secuencias se encontraron un total de 52 escenas, en esta parte fue algo complicado definirlas, ya que es una unidad que se da más claramente en el guion, se tomaron en cuenta también las disolvencias como referencia, así como cambios de escenarios, cambios en personajes o acciones. Enseguida se enlistan el número de escenas por secuencia:

- 1.- Nombre de Pi: 5
- 2.- Pi y Religión: 9
- 3.- Pi Adolescente: 7
- 4.- Naufragio: 7
- 5.- Balsa con animales: 3
- 6.- Pi y Richard Parker: Adaptación: 4
- 7.- Convivencia de Pi y Richard Parker: 6
- 8.- Decadencia de Pi y Richard Parker: 2
- 9.- Isla: 4
- 10.- Rescate: 5

El siguiente resultado está relacionado con los personajes, enseguida veremos que personajes encontramos por secuencia:

- 1.- Nombre de Pi:** Pi adulto, Escrito, Pi niño, Mamaji (4)
- 2.- Pi y Religión:** Pi adulto, Escritor, Papá de Pi, Mamá de Pi, Ravi, Pi niño, Sacerdote, trabajador de zoo, Richard Parker. (9)

3.- Pi Adolescente: Pi, Ravi, Anandi, Maestra de baile, Amigas de Anandi, Richard Parker, Papá de Pi, Mamá de Pi. (9)

4.- Naufragio: Pi, Ravi, Papá de Pi, Mamá de Pi, Cocinero, Chico asiático, Orange Juice (7)

5.- Balsa con animales: Pi, Orange Juice, Hiena, Cebra y Richard Parker (5)

6.- Pi y Richard Parker: Adaptación: Pi y Richard Parker (2)

7.- Convivencia de Pi y Richard Parker: Pi y Richard Parker (2)

8.- Decadencia de Pi y Richard Parker: Pi y Richard Parker (2)

9.- Isla: Pi, Richard Parker, Pi adulto y Escritor (4)

10.- Rescate: Pi, Richard Parker, Pi adulto, Escritor, Ajustador 1, Ajustador 2, Marineros, Esposa de Pi, Hijo de Pi, Hija de Pi. (10)

Aquí se puede observar que Pi está presente en todas las secuencias, enseguida se encuentra Richard Parker presente en ocho de las diez secuencias. También vemos que al inicio y al final hay gran número de personajes mientras que en el medio prácticamente solamente vemos a Richard Parker y Pi: en las primeras 4 secuencias los personajes son técnicamente la familia de Pi, de la 5 a la 9 prácticamente son el tigre y el chico y al final vemos de nuevo otra variedad de personajes. La siguiente columna es la de acciones la cual se puede observar en el cuadro 1 (anexo 1).

Por último, tenemos los lugares donde se dan las acciones de los personajes:

1.- Nombre de Pi: Cocina de Pi adulto, Alberca, Piscine Molitor, Escuela. (4)

2.- Pi y Religión: Cocina de Pi adulto, Calles de Pondicherry, Zoo de Pondicherry, Casa de Pi, Lago, Iglesia, Templo musulmán, Casa de Pi, Comedor casa de Pi, Calle, Zoo, Calle. (12)

- 3.- Pi Adolescente:** Cuarto de Pi, Escuela, Mar, Salón de baile, Mercado, Zoo, Comedor casa de Pi, Vigas en el mar, Barco (9)
- 4.- Naufragio:** Comedor del barco, Sótano del barco, Parque, Dormitorios del barco, Cubierta del barco, Interior del barco, Balsa. (7)
- 5.- Balsa con animales:** Balsa y mar (1)
- 6.- Pi y Richard Parker: Adaptación:** Balsa y mar (1)
- 7.- Convivencia de Pi y Richard Parker:** Balsa y mar (1)
- 8.- Decadencia de Pi y Richard Parker:** Balsa y mar (1)
- 9.- Isla:** Isla, Árbol en la isla, Sala de casa de Pi adulto (3)
- 10.- Rescate:** Costa mexicana, Entrada a la selva, Sala de Pi adulto, Hospital, Mar (5)

Al igual que con los personajes, al inicio de la película se ve una gran variedad de lugares, al medio se limitan bastante, para al final volver a una cierta diversidad. Si se observa hay una relación entre el número de escenas con el número de personajes y lugares. Las secuencias 2, 3 y 4 son las que más tienen escenas 9, 7 y 7 respectivamente y también tienen un mayor número de personajes (9,9 y 7) y lugares (12,9 y 7). Las secuencias 1, 9 y 10 con 5, 4 y 5 escenas respectivamente, también tienen variedad de personajes (4,4 y 10) y en lugares (4,3 y 5). Las secuencias 5, 6 y 8 con 3,4 y 2 escenas respectivas tienen también esta relación de número de escenas con personajes (5, 2 y 2) y todo sucede en un mismo lugar. La única secuencia que difiere en esta relación número de escena/personajes y lugares es la número 7 que cuenta con seis escenas, pero solo con 2 personajes y 1 lugar, esto es resultado de la cantidad de acciones que se dan en esta secuencia (anexo 1)

4.1.2. Interpretación de segmentación

Este primer cuadro del método, tenía como fin diseccionar la película y reconocer sus diferentes componentes de manera general. Según las preguntas de investigación este paso nos arrojó que en primera instancia las secuencias seguían una línea biográfica del personaje, el cual era narrada por el mismo. Pi es el protagonista, ya que aparece en toda la película. En cuanto a las escenas, es muy variado el número por secuencia, pero al inicio hay más escenas que hacia la mitad de la película, cuando sucede el naufragio, esto pudiera sugerir que el ritmo al inicio es un poco más dinámico, ya que hay más que contar, esto debido a que el inicio define al personaje principal, como crece, etc. Se abarca más tiempo de la vida de Pi, en menor tiempo real. Mientras que la segunda mitad trata de extender un momento, el naufragio, por más tiempo real, por lo que hay menos escenas, que son más largas.

Al igual que en las escenas los lugares y personajes abundan en la primera mitad y en la segunda escasean, dejando a Pi y a Richard Parker solos en gran parte de la película. En cuanto a los lugares es la misma tendencia. Todo lo anterior nos da como interpretación que la misma estructura de los elementos del film nos cuenta la historia Pi, pero también, la atención especial a un suceso específico en su vida que la hizo cambiar para siempre.

4.1.3 Resultados Cuadro 1: Cuadro, composición y campo



Figura 1
Imagen de Escena 2.8



Figura 2
Imagen de escena 2.8

En toda la película se maneja un *aspect ratio* con proporción 16:9 correspondiente al *widescreen* y al hd o ultra hd (1920 x 1080), esto respecto a la proporción del cuadro. En la escena 2.8 el cuadro enmarca las acciones de los personajes de la escena, permite ver el entorno, en este caso algún cuarto del zoológico donde se tiene acceso a las jaulas. En momentos como conversaciones, reacciones y algunas tomas del tigre, el cuadro tiende a cerrarse para centrarse más en el rostro de los personajes. En cuanto a composición, siguiendo la regla de tercios, las acciones tienden a suceder al centro del cuadro. En cuanto al campo, el cuarto es el principal escenario que percibimos como entero, fuera de campo está la parte exterior de la jaula del tigre.



Figura 3
Imagen de escena 2.9



Figura 4
Imagen de escena 2.9

En la escena 2.9, la cual cabe mencionar está incrustada en medio de la 2.8, solo que por motivos de análisis la separamos de esa manera. En cuanto al cuadro nos permite ver las acciones, así como apreciar el entorno todo el tiempo, la composición también da preferencia al centro, pero al ser un plano secuencia juega con el peso visual y también utiliza el punto de fuga. En cuanto al campo, se mueven en una ciudad, ya que podemos apreciar ciertas partes que la podrían componer, al ser un plano secuencia vemos muy bien el recorrido de la calle, aunque fuera de campo está el resto de la misma.

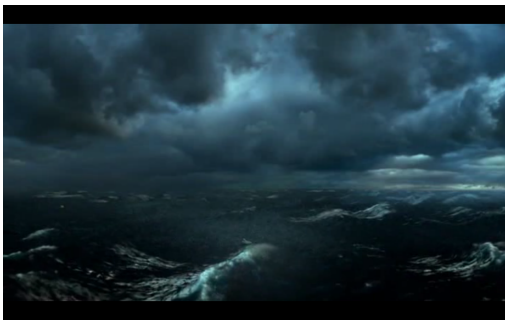


Figura 5
Imagen de escena 5.1



Figura 6
Imagen de escena 5.1



Figura 7
Imagen de escena 5.2



Figura 8
Imagen de escena 5.2



Figura 9
Imagen de escena 5.3



Figura 10
Imagen de escena 5.3

En la escena 5.1, 5.2 y 5.3 el personaje principal ya se encuentra en la balsa con los animales, el cuadro nos proporciona acciones generales con cuadros abiertos y reacciones con cuadros cerrados. En cuanto a la composición en paisajes vemos dos tercios horizontales superiores de cielo y un solo tercio horizontal de mar. Se le sigue dando prioridad al centro en cuanto a las acciones. En estas escenas, el campo está relacionado con el mar y la inmensidad del mismo, el fuera de campo en estas escenas es el no saber dónde termina el mar, no saber a dónde se va.



Figura 11
Imagen de escena 6.2



Figura 12
Imagen de escena 6.2

En la escena 6.2 el cuadro se comporta en su mayoría abierto, casi no hay diálogos, los cuadros cerrados son para detalles y la expresión del tigre. Hay variaciones en la composición, al igual que en las anteriores, hay una preferencia por el centro, aquí con varios planos secuencia se va cambiando la composición, con cambios de derecha a centro o de izquierda a centro. El campo continúa igual que en las escenas cinco.



Figura 13
Imagen de escena 7.6

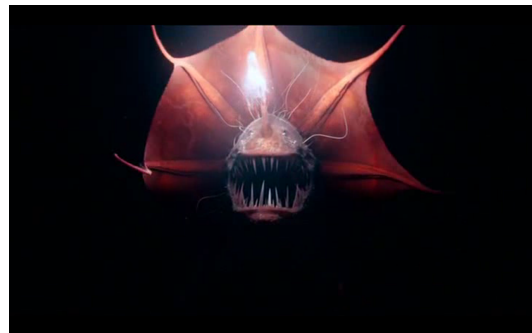


Figura 14
Imagen de escena 7.6



Figura 15
Imagen de escena 7.6



Figura 16
Imagen de escena 7.6

En la escena 7.6 inicia en la que por única vez en el filme el *aspect ratio* cambia, ya que hay un par de barras negras que hacen nuestro cuadro en forma de cuadrado (aprox 4:3) en esta toma se encuadra la balsa principal, la balsa improvisada de Pi, a Pi y a Richard Parker y vemos a varios peces pasar por debajo ellos. Después se encuadra a Pi cantando. Pasamos a la noche y vemos varias veces a cuadro a Pi y a Richard Parker ya que existe una “conversación” entre ellos. Después de esto vemos a Richard Parker voltear al mar, acto seguido vemos a Pi hacer lo mismo, después se encuadra el reflejo de Richard Parker en el mar.

Después hay una serie de imágenes que pasan frente a cuadro: tiburón, pulpo, pulpo con ballena, lo anterior se desintegra en los animales del zoo: cebra, jirafa, rinoceronte etc. Después aparece un pez luminoso, seguido se distingue la flor que representa a ... para después ver el rostro de la mamá de Pi y al final vemos el barco en el cual murió la familia de Pi en el fondo del mar. El cuadro regresa a la superficie, pero ahora con el reflejo de Pi en el mar. Pi ahora observa a Pi y Pi observa al mar. La escena cierra con la balsa de lejos. En cuanto a la composición se sigue dando peso al centro del cuadro. Todas las imágenes que suceden bajo el mar están centradas y aunque las

composiciones inician hacia un lado, los personajes concluyen sus acciones al centro. El campo sigue siendo representado por la inmensidad del mar.

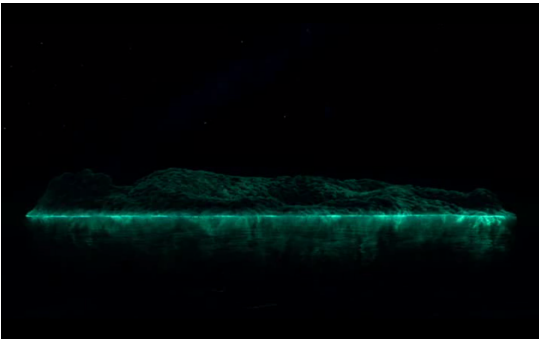


Figura 17
Imagen de escena 9.2



Figura 18
Imagen de escena 9.2



Figura 19
Imagen de escena 9.2



Figura 20
Imagen de escena 9.2

En la escena 9.2 los encuadres son en su mayoría abiertos, vemos muchas acciones suceder, Pi acomodándose en un árbol para dormir, suricatos huyendo y acomodándose en el árbol, Richard Parker huyendo a la balsa, aguas con peces muertos, la isla brillando de lejos. Los encuadres cerrados son usados más que nada para reacciones y uno en específico para encuadrar la flor con el diente dentro de ella. La composición sigue misma tendencia a los tercios centrales en la mayoría de los cuadros. Aquí como cambiamos de escenario, el campo ahora lo representa por un lado el árbol donde Pi intenta dormir, pero en un aspecto más general lo representa la isla.



Figura 21
Imagen de escena 10.5



Figura 22
Imagen de escena 10.5

En la escena 10.5 vemos primero a cuadro a Pi de frente, luego se agrega a la imagen Richard Parker, después desaparece Pi y queda Richard Parker viendo el mar, cambia el fondo, de mar pasa a ser selva, después Richard Parker camina hacia la selva y nos quedamos con un cuadro solo con vegetación. En esta escena se juega con la composición de tal manera que se busca el equilibrio en la imagen, empezamos con Pi en el tercio vertical de la derecha, luego Richard Parker aparece en el tercio vertical de la izquierda equilibrando la imagen, después al desaparecer Pi del panorama queda vacío el tercio derecho, pero después cambiamos el fondo y el ver más elementos al fondo, como lo son la vegetación, crea una especie de equilibrio, ya al final que se queda solo la vegetación la imagen queda estable también tomando en cuenta los tercios de manera horizontal. El campo aquí primero lo representa el mar y después la selva.

4.1.4 Análisis e interpretación de cuadro, composición y campo

En estos primeros tres elementos estéticos se podría decir que el campo es el que propone más en la película. El campo podría relacionarse con el escenario visible, se sabe que hay un mundo fuera de lo que se ve en pantalla, en la película de Pi, esto se vuelve de vital importancia, ya que los escenarios visibles contribuyen en gran parte con los

personajes y la historia, especialmente en las secuencias relacionadas con el naufragio. La inmensidad del mar resalta los hechos que suceden a que si hubieran sucedido en otro escenario. El cuadro por su parte como límite de la imagen, coadyuva al campo en cuanto la parte visible del mismo. La composición en su mayoría es equilibrada y al centro, se podría decir que hay una propuesta de director a la limpieza y el equilibrio.

En cuanto a cuáles podrían incitar la catarsis, se reafirma el campo, según el marco teórico, tiene que haber una distancia estética, de otra forma, un equilibrio entre la inmersión en la obra y la noción de realidad. El campo cumple con la parte de la inmersión en la obra, el espacio visible permite al espectador sumergirse a las aventuras de Pi, junto con el cuadro. La composición por su parte podría cooperar en el otro frente, ya que el acomodo intencional de los elementos regresa al espectador a la realidad, formando así este equilibrio deseado.

Lo anterior nos arroja que, en estos tres primeros elementos, la construcción estética del film es el medio por el cual se logra el equilibrio, que, según el marco teórico, debe de tener la historia, para conseguir llevar al espectador a una reacción catártica. Por lo tanto, desde esta primera aproximación a la interpretación de estos elementos, podemos decir que logran la “estilización” que menciona Scheff (2005)

4.1.5 Resultados de Plano: movilidad, duración y tamaño

En este apartado se presentarán los resultados relacionados al plano, antes de comenzar, se harán algunas aclaraciones. Primero, se calculó el número de planos por escena y los tipos de planos. Después se mencionaron los movimientos que contienen y por último se revisó su duración. En cuanto esta última se clasificaron como “largas”, “promedio” y “cortas”, dependiendo de la cantidad de tiempo que duren

aproximadamente, de acuerdo con lo observado en las escenas, la duración promedio es alrededor de 4 segundos, se estableció que más del doble de eso se considera “larga” y la mitad o menos de eso se considera “corta”.

En la escena 2.8 tenemos 46 planos³, de los cuales hay 12 *Close up* (CU) 10 *Full Shot* (FS) 8 *Medium Shot* (MS) y 8 *Medium Close Up* (MCU), 2 *Tight Shot* (TS) y 6 *American Shot* (AS). En cuanto a movimiento⁴, en la primera parte hay un plano secuencia, después tenemos en el plano 1 *tilt up*, en el 13 *travel*, en el 8 *dolly in*, en el 21 *paneo izquierdo/tilt down*, en el 22 *paneo derecho* y en el 35 un *boom up*. En la primera⁵ parte la duración es larga, ya que dura más de diez segundos, y la segunda parte los cortes son de duración promedio.

En la escena 2.9 hay un solo plano secuencia, dentro de la secuencia empieza con un LS después en FS, la cámara se detiene en MS. El movimiento continúa y termina en un AS. Los movimientos presentes en el plano secuencia son *dolly back*, *paneo derecho*, *tilt down*, *crane up*. En cuanto a duración el plano al ser secuencia es de larga duración.

³ Según autores como David Bordwell (2003) se hace una clasificación de planos la cual se utiliza en este apartado y se explicara en esta nota. Extreme Long Shot (ELS) Plano muy abierto, se usa para paisajes desde perspectivas aéreas. Long Shot (LS) Plano abierto en donde ya se pueden percibir los personajes, pero el ambiente sigue siendo predominante. Full Shot (FS) Plano que abarca a los personajes de los pies a la cabeza, aquí ya hay más detalle del personaje, aunque se sigue viendo el contexto. American Shot (AS) Plano que abarca desde las rodillas hasta la cabeza del personaje. Medium Shot (MS) Plano que abarca de la cintura a la cabeza del personaje. Medium Close Up (MSC) Plano que va de los hombros del personaje a la cabeza, podría decirse como un busto. Close Up (CU) Plano que solo abarca la cabeza del personaje. Extreme Close Up (ECU) Plano de un detalle del rostro del personaje, como por ejemplo un ojo o los labios. Tight Shot (TS) Se refiere a un plano igual de cerrado que el ECU pero enfocado a un objeto o alguna parte del cuerpo que no sea el rostro, por ejemplo, una mano, un pie, etc.

⁴ Hay también una lista de movimientos de cámara que define Bordwell (2003). El *paneo* se refiere a un movimiento de izquierda a derecha o viceversa que se da desde el mismo eje de la cámara, normalmente ejecutado sobre tripie. El *tilt* movimiento de cámara que se da sobre su eje horizontal, es decir que gira de abajo hacia arriba (up) o viceversa (down). El *dolly* es un desplazamiento de la cámara de atrás hacia delante (in) o viceversa(back). *Travel* desplazamiento de cámara que se da de izquierda a derecha o viceversa. *Crane o boom* se refieren a movimientos de desplazamiento de cámara que van de arriba hacia abajo (down) o viceversa (up), la diferencia en los términos tiene que ver con el equipo con que se hace el movimiento, cuando se usa *crane* se refiere a que se hizo con una grúa, ya que es la palabra para referirse a este vehículo en inglés, mientras que *boom* se refiere cuando el movimiento se hace “a mano”.

En la escena 5.1 hay un total de 27 planos, de los cuales 1 es ELS, 8 son LS, 6 son FS, 3 son AS, 3 son MS, otros 3 son MCU, y 3 son TS o CU. Dentro del movimiento de cámara existe mucho movimiento que es aparentemente causado por el movimiento que tiene la balsa con el mar y movimientos de seguimiento de acción. La duración de los planos es promedio.

En la escena 5.2 hay un total de 20 planos de los cuales 4 son LS, 4 son FS, uno de ellos es AS, 3 son MS, 4 son MCU, 3 son CU y uno es TS. En cuanto a movilidad se observaron *till down*, *dolly back* y *travel*, así como movimiento provocado por el movimiento de la balsa y movimientos de seguimiento de acción. En cuanto a duración hay planos promedio y largos.

En la escena 5.3 hay un total de 37 planos de los cuales 1 es ELS, 4 son LS, 9 son FS, 2 son AS, 7 son MS, 6 son MCU y 8 son CU y TS. Se observó el movimiento provocado por el mar y de seguimiento de acción. Al inicio los planos son largos, en medio los planos vuelven a tener duración promedio, en la parte del ataque de la hiena a Orange Juice y finalmente se vuelven largas de nuevo.

En la escena 6.2 hay un total de 20 planos de los cuales 2 son ELS, 2 son LS, 2 son FS, 2 son AS, 2 son MS, 5 son MCU y 5 son CU y TS. En movimientos se observaron un *Dolly in*, un *crane down* y un *travel*. El mar se encuentra en calma, existe un poco de movimiento, pero es suave. Los planos en general se observaron de duración larga.

En la escena 7.6 hay un total de 14 planos de los cuales 2 son ELS, 3 son FS, 4 son MS, dos son MCU y 3 son CU. En esta escena el movimiento principal se da en un plano secuencia en el que el movimiento que se da es el *dolly*, en un inicio es in y termina

con un *dolly back* rápido. La duración del plano secuencia es de un minuto con 23 segundos, los planos oscilan entre 8 y los 15 segundos.

En la escena 9.2 hay un total de 17 planos de los cuales 4 son ELS, 3 son LS, 5 son FS, uno es AS y 4 son MCU. En movimientos se observaron un *travel*, dos *till up* y un paneo derecho, pero son muy sutiles. En cuanto la duración de los planos la mayoría de ellos son largos salvo ciertos insertos de 3 a 4 segundos. Finalmente, en la escena 10.5 solo hay un plano, es un MS que dura 31 segundos y no contiene movimientos, solo los provocados por el mar, al final hay una especie de *zoom óptico*.

4.1.6. Análisis e interpretación de Plano: movilidad, duración y tamaño

En este elemento, la propuesta recae principalmente en los aspectos de movilidad y duración. La duración de los planos, en las escenas analizadas, van de largos a promedio. En los momentos en donde están en el mar, los planos tienden a ser más largos, lo cual se compensa con el constante movimiento, no solo los movimientos específicos de cámara, si no el movimiento “natural” del mar. El movimiento ayudaba a hacer más dinámico el plano, ya que, si es muy largo, a veces puede ser tedioso.

Por la parte del tamaño, es claro que la película tiende a tener planos abiertos, siendo el más usado el *long shot*, usado para cubrir paisajes en sus usos más comunes. Cuando el plano se cerraba, era casi exclusivamente en conversaciones o detalles específicos, algo muy convencional. Aquí la intención era clara, el director buscaba dar énfasis a los espacios, es decir, al campo.

Para relacionarlo con la catarsis, en el caso del plano, su función es más orillada a la inmersión en la obra, el plano apela por lo que Nietzsche (2000) denomina como dionisiaco, lo anterior porque a través de la duración, trata de darle una noción real al

espectador del tiempo transcurrido en la historia, como si estuviera ahí, con el movimiento, tanto el de la cámara, el cual a veces pareciera que se es un ocupante más en la barca, así como el movimiento “natural” del mar, ya que trata de emular como sería estar ahí. Se podría decir que el único aspecto que aleja un poco al espectador es la amplitud del plano, ya que literalmente aleja al espectador, dándole un papel de alguien que está ahí, pero de lejos, como un espectador omnisciente. Sin embargo, incluso en planos abiertos como los *full shot* o *long shot*, el movimiento involucra al espectador a la situación del protagonista.

4.1.7 Resultados de Perspectiva y Profundidad de campo



Figura 23
Imagen de escena 2.8

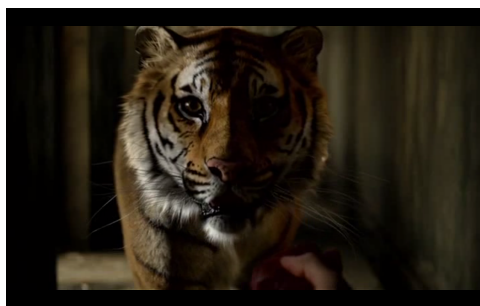


Figura 24
Imagen de escena 2.8



Figura 25
Imagen de escena 2.8



Figura 26
Imagen de escena 2.8

En la escena 2.8 la perspectiva inicia siguiendo las acciones de los personajes, desde un ángulo normal. Se intercala entre una vista interior de la jaula y el exterior de la misma. Mientras Pi intenta alimentar a Richard Parker tenemos una perspectiva del tigre

sin barras, en la perspectiva de Pi si aparecen barras en su encuadre. Después, cuando llega el papá de Pi a regañarlo, podemos observar que la perspectiva del papá es siempre en contrapicada, excepto en los encuadres que se incluye a toda la familia, mientras que la perspectiva de Pi, Ravi y la mamá de Pi es en picada. Cuando a Richard Parker se le pone una cabra para alimentarlo tenemos perspectivas del tigre desde adentro y desde afuera de la jaula.



Figura 27
Imagen de escena 2.9

En cuanto a la profundidad de campo en la primera toma hay mucho detalle en el fondo. Conforme se acercan las interacciones entre personajes la profundidad disminuye, hay planos muy cerrados con fondos o elementos desenfocados. Hay momentos en los que cambia la atención, por ejemplo, cuando de tener enfocado a Pi, después se enfoca al pedazo de carne que tiene en la mano. En la escena 2.9 es un plano secuencia y la perspectiva es siguiendo la acción del caminar de los personajes. En general la profundidad de campo es amplia.



Figura 28
Imagen de escena 5.1



Figura 29
Imagen de escena 5.1

En la escena 5.1 ya estamos en el mar, entonces en cuanto a la primera toma, vemos una perspectiva en la que podemos ver la inmensidad del mar, después, en su mayoría, tomas en picada de la balsa en el mar, hay un momento en que la perspectiva de la cámara es subjetiva. La perspectiva también es alejada. En cuanto a la profundidad de campo los planos en que vemos mar tienen una gran profundidad, mientras que cuando se tienen conversaciones o interacciones entre los personajes vemos que la profundidad disminuye.



Figura 30
Imagen de escena 5.2



Figura 31
Imagen de escena 5.2

En la escena 5.2 la cámara sigue estando desde una perspectiva alejada y en picada en la mayoría de los momentos. Sigue las acciones que suceden, pero siempre parece estar desde arriba, salvo alguno encuadre en contra picada cuando Pi está de pie, al final de la escena vemos una perspectiva alejada y en contra luz del momento en que la hiena mata a la cebra. En esta escena hay gran profundidad de campo en la mayoría de las acciones, salvo un par de planos que eran cerrados y en los cuales se reducía la profundidad a los rostros.

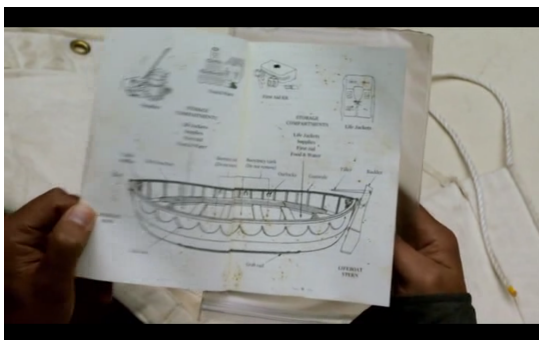


Figura 32
Imagen de escena 5.3



Figura 33
Imagen de escena 5.3



Figura 34
Imagen de escena 5.3

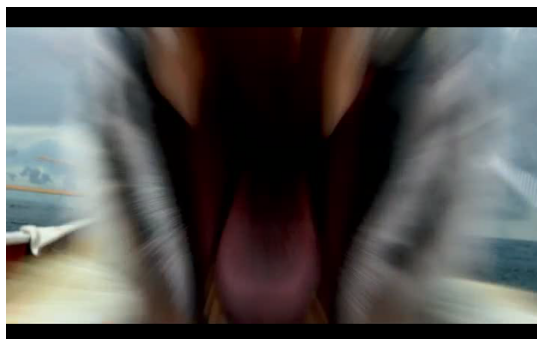


Figura 35
Imagen de escena 5.3



Figura 36
Imagen de escena 5.3



Figura 37
Imagen de escena 5.3

En la escena 5.3 la perspectiva al inicio es en ángulo normal y en ciertas situaciones se ve en picada y contrapicada, ligeramente, principalmente por la posición de los personajes involucrados, Orange Juice está abajo y Pi arriba, aquí la profundidad de campo no es tan amplia. En el momento en el que aparece la hiena la perspectiva vuelve a

ser predominante en picada y la profundidad se amplía. Cuando Orange Juice y la hiena comienzan a pelear, la cámara los sigue.

Después hay varios encuadres donde vemos los rostros de Pi y Orange Juice en donde solo sus rostros están enfocados, aquí las perspectivas son iguales que al inicio, por su posición. Cuando la hiena ataca a Orange Juice, la perspectiva es en picada y la profundidad de campo amplia, hay un ángulo cenital que muestra como muere Orange Juice, después una contra picada de Pi, observando a Orange Juice y luego a la hiena, el encuadre se abre, pero la perspectiva sigue siendo como desde abajo cuando Pi enfrenta a la hiena. De la parte baja sale Richard Parker (tigre). La cámara se aleja y la perspectiva ahora es desde arriba. Después la cámara esta de abajo hacia arriba, vemos a Pi atemorizado. El encuadre se vuelve abrir con la misma perspectiva desde arriba. La profundidad de campo desde el ataque de la hiena ha sido amplia.



Figura 38
Imagen de escena 6.3



Figura 39
Imagen de escena 6.3



Figura 40
Imagen de escena 6.3



Figura 41
Imagen de escena 6.3

En la escena 6.2 la cámara se encuentra lejos, una visión panorámica y desde un ángulo cenital. Vemos un encuadre desde el nivel de Pi hacia la barca. Hay una perspectiva subjetiva cuando Pi escribe en la libreta. Después vemos una contrapicada donde Pi está escribiendo. La cámara en picada sigue a Pi hasta la balsa donde luego se adentra para ver al tigre. En este mismo momento vemos la visión desde dentro de la balsa. En cuanto a la profundidad, en gran parte de la escena es amplia, podemos ver paisajes detallados, hay un par de momentos en que hay poca profundidad, en una ocasión con Pi y otra con la lata que lanza para mandar el mensaje que escribió.



Figura 42
Imagen de escena 7.6



Figura 43
Imagen de escena 7.6

En la escena 7.6 comienza con un ángulo de perspectiva cenital alejado de la balsa, después hay ligeras picadas entre los personajes. Hay un ángulo Nadir del rostro de Richard Parker, donde se asoma a ver el mar. Después de esto la cámara parece sumergirse por el océano y a su paso se van apareciendo diferentes imágenes relacionadas con el océano mismo y Pi, al llegar al fondo, regresa y vemos ahora el rostro desde un ángulo nadir de Pi, observando el océano. Cierra la escena con una toma del barco a mucha distancia. En esta escena hay mucha profundidad de campo, excepto en los encuadres donde vemos los rostros de los personajes.



Figura 44
Imagen de escena 9.2

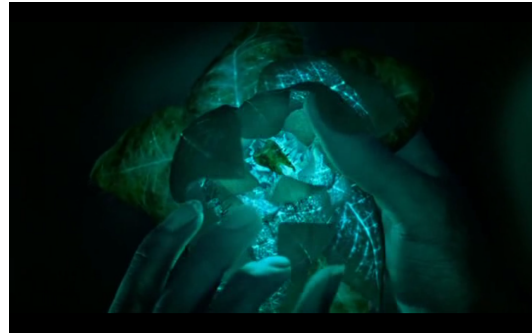


Figura 45
Imagen de escena 9.2

En la escena 9.2 La perspectiva en general se da en picada, sobre todo en tomas generales de la isla. Hay un encuadre subjetivo de Pi observando a Richard Parker regresar a la balsa. Cuando se ve el estanque de noche vemos en ángulo cenital como los peces mueren y en contrapicada la reacción de Pi. También se ve otra vista subjetiva cuando Pi encuentra el diente. Al final vemos una vista alejada de la isla y podemos ver su forma. La profundidad de campo es amplia durante toda la escena, excepto cuando hay detalles de personajes u objetos, como por ejemplo el diente.



Figura 46
Imagen de escena 10.5



Figura 47
Imagen de escena 10.5

Finalmente, en la escena 10.5 la perspectiva de la cámara no cambia, se mantiene al nivel del horizonte en todo momento. Tiene una buena profundidad de campo, podemos ver los detalles del fondo y está también se mantiene constante durante la escena.

4.1.8 Análisis e interpretación de Perspectiva y Profundidad de campo

En general la propuesta estética del autor sobre la perspectiva se basa en el uso de la perspectiva desde un punto de vista en picada y cenital, con variaciones en cuanto, por decirlo de alguna forma, quién es el que ve. En la mayoría de las tomas la perspectiva es como de un espectador alejado, solo en algunas tomas pasa a ser subjetivo, es decir, el punto de vista del personaje. Lo anterior solo pasa con el punto de vista de Pi.

En cuanto a la profundidad de campo, la propuesta es utilizar una amplia profundidad, salvo en momentos donde la atención necesita estar dirigida a un elemento en específico, como en el plano cuando Pi le da de comer a Richard Parker dentro de la jaula en la escena 2.8, donde la atención pasa del personaje al pedazo de carne. Pero en general el autor hace un énfasis en las tomas abiertas con gran profundidad de campo, para hacerlos más impresionantes.

En cuanto a la catarsis estos elementos actúan como distanciadores, ya que en la perspectiva le da al espectador un papel de observador, un lugar objetivo y enaltecido, como si estuviera vigilando desde arriba, aunque en ciertos momentos pareciera acercarse al personaje, de nuevo lo aleja para ver como suceden las acciones desde un lugar privilegiado, dejándolo sentir los movimientos del mar, pero sin que olviden que solo están observando. Logrando así que los dramáticos hechos que presencian en la película se vean lejanos y ajenos. Mientras tanto la profundidad de campo le agrega una nitidez a los paisajes, dándoles una belleza extraordinaria, logrando paisajes impresionantes que distraen un poco al espectador de los hechos trágicos de la historia. Es así que lo apolíneo, es decir, el momento en que participa la razón del espectador, se muestra en este aspecto estético, ya que la perfección técnica de las imágenes, que se logra en gran

parte con la profundidad de campo, el espectador es capaz de sobrellevar el dolor de la pérdida pues la belleza exagerada de los paisajes le regresa la noción de que está viendo una ficción.

4.1.9 Resultado de Funciones del montaje

En este apartado se revisaron las funciones sintácticas, semánticas y rítmicas del montaje presentes en las escenas revisadas. Se definirán por medio de técnicas de montaje, descripción de observaciones de la imagen y sus cambios. A diferencia de los elementos anteriores, que presentaban sus resultados por escena, en esta ocasión se organizaron a partir de las funciones del montaje, de tal forma que primero se expuso la función sintáctica, después la semántica y por último la rítmica



Figura 48
Crossfade



Figura 49
Sobre posición de elementos



Figura 50
Fade in/out

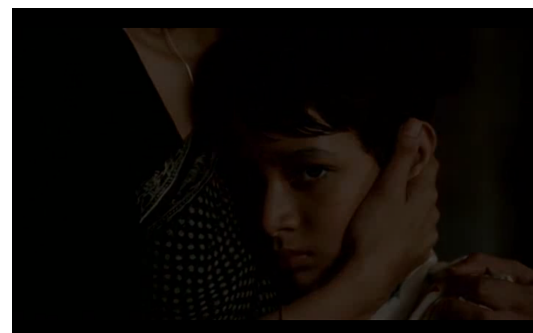


Figura 51
Fade in/out



Figura 52
Corte directo



Figura 53
Corte directo

Dentro de la función sintáctica, la unión entre escenas, en la mayoría de ellas se da a través del corte directo durante el desarrollo, mientras que para el inicio y el final lo marcan con *fade in/out* (Figuras 4.50 y 4.51), que es pasar de negro a imagen o de imagen a negro, en otras ocasiones con *crossfade* (Figura 4.48), que es fundir dos imágenes. En las escenas 6.2, 7.6 y 10.5 podemos ver *crossfades* dentro de las tomas, de la escena 5.1 a la 5.2 pasa con corte directo (Figuras 4.52 y 4.53) y entre la escena 2.9 y la segunda parte de la 2.8 la transición se hace a través de una especie de sobre posición de elementos (Figura 4.49), en este caso sobre la imagen de la escena 2.9 aparecen unos barrote, que, al desaparecer (difuminado) la imagen de la escena anterior, se revela que estos pertenecen a la escena 2.8.



Figura 54
Denotación



Figura 55
Denotación



Figura 56
Denotación



Figura 57
Denotación

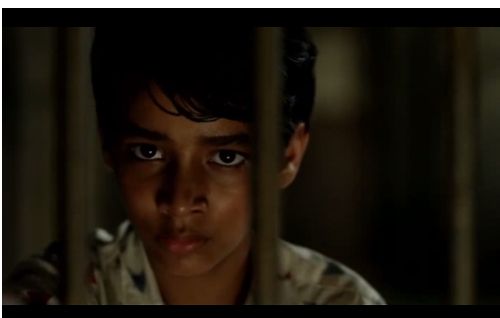


Figura 58
Connotación

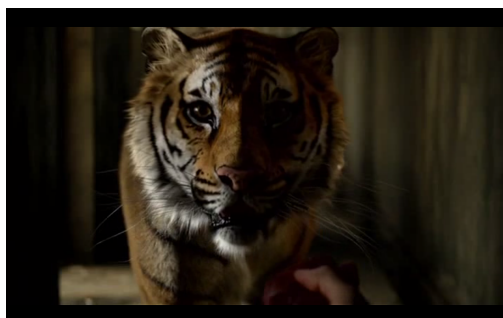


Figura 59
Connotación

En la función semántica la mayoría de las ocasiones es de denotación (Figuras 4.54-4.57), la relación entre planos se da para identificar la escena, es una relación literal, como una forma de crear el espacio fílmico y ubican a los personajes en él. La connotación (Figuras 4.58 y 4.59) se observa principalmente cuando se asocian planos de Pi y los animales, principalmente el tigre Richard Parker, ya que se le da un segundo sentido, comparando el significado del tigre con las características del personaje asociándolos como una equivalencia o con una relación más profunda de la que se denota. Además, en la escena 7.6, en el plano secuencia hay connotación en las diferentes imágenes que aparecen en serie, principalmente por que la secuencia busca que se asocien estas imágenes, aparentemente sin sentido, con la experiencia y las emociones del personaje principal en ese momento, convirtiendo la relación entre planos simbólica, más que literal.

Por último, en la función rítmica, se concentró la atención en el sonido y la presencia o ausencia de la banda sonora. En la escena 2.8 hay música cuando Richard Parker se acerca a Pi, música lenta, en el resto de la escena solo son los diálogos. En la escena 2.9 no hay música, solo el dialogo. En la 5.1 no hay música, pero el sonido de los animales tiene mucha presencia, en la escena 5.2 la música entra hasta el final de la escena, dejando de nuevo los diálogos de Pi y los sonidos de los animales como guías del ritmo. En la escena 5.3 no hay música tampoco. En la escena 6.2 hay una canción tranquila y muy poco diálogo o sonidos extras. En la escena 7.6 hay música muy tranquila al inicio, casi imperceptible, pero cuando se empiezan a aparecer las imágenes en el mar, la música tiene más presencia, es un poco más rápida. En la escena 9.2 hay sonido de las suricatos y música tranquila. Y en la escena 10.5 hay música tranquila.

4.1.10 Análisis e interpretación de Funciones del montaje

Lo que propone en estética de las funciones del montaje es poco, ya que utiliza estos elementos de forma convencional. Las transiciones tipo *crossfade* para el paso de tiempo son de un uso muy común, así como utilizar el *fade in/out* como una especie de puntuación, como si fuera el punto y aparte dentro de la construcción del film. El corte directo entre dos escenas es un poco más moderno, un poco más atrevido, no tiene la suavidad ni el tiempo como las otras dos transiciones, el corte directo es abrumador y tajante, pero su uso dentro de la película no es necesariamente revolucionario. Donde el filme propone más en cuanto a las funciones sintácticas es en el uso del empalme de elementos como transición, ya que aparte de la función sintáctica de unión de fragmentos, da una connotación (función semántica) al observar que elementos se combinan, en el

caso de las escenas analizadas la integración de las rejas a la imagen, como si se estuviera poniendo en prisión a los personajes.

En las funciones semánticas, lo relevante en la propuesta es la relación que se da entre Pi y Richard Parker y como en esta unión de planos se puede ver que se tiene una relación profunda entre estos dos personajes, cuando tenemos los *close up* de ambos, mirando entre sí. También en el plano secuencia donde Pi y Richard Parker parecen estar viendo una serie de imágenes que connotan el sufrimiento y el camino que ha tenido que recorrer Pi hasta el momento.

En la función rítmica los sonidos y la banda sonora enmarcan el ritmo del montaje, lo cual es usual en las películas, en las cuales el ritmo de la banda sonora acelera o hace lento el ritmo del montaje. En el caso de este filme, los sonidos propios de los animales o acciones que suceden también influyen en el ritmo, ya que la banda sonora, de las escenas analizadas, es calmada y tranquiliza el ritmo, mientras que los sonidos son los que lo alteran un poco, en momentos de tensión.

En cuanto a lo que se refiere a estos elementos con la catarsis, este elemento es completamente dionisiaco, es decir, tienen como función envolver al espectador. El montaje como tal, tiene como función la articulación temporal – espacial, es decir, hacer creer que todo eso sucede en ese tiempo en ese lugar, esta ilusión tiene que ser perfecta, ya que un error en esto, significa que el espectador estará consciente de que lo que está pasando, no es una historia, sino una película, deja de vivir la historia de los personajes, para empezar a ver errores de la película. Por lo tanto, en esta película, las funciones del montaje envuelven al espectador en el drama de la vida de Pi. Tal vez el único elemento apolíneo que vemos es el empalme de las barras en la imagen, esto podría hacer despertar

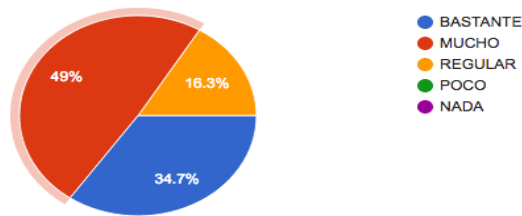
un poco al espectador, ya que, en sí, pone elementos que no pertenecen a ese lugar o a ese tiempo en específico y, por lo tanto, rompe la ilusión a propósito.

4.2 Resultados e interpretación de cuestionario.

La interpretación de resultados del cuestionario se hará en varias partes. La primera con las preguntas que corresponden a la percepción de los elementos estéticos del film. La segunda con los sentimientos que tuvieron las personas, la causa de los mismos y la influencia que tuvieron los elementos estéticos antes mencionados.

Pregunta 1 ¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

¿En que nivel percibiste los elementos esteticos en las escenas?
COMPOSICIÓN
49 responses



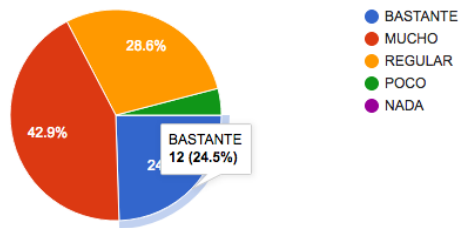
Gráfica 1
Percepción de composición

Se plantea en qué nivel se percibe la composición de la película, un 49% dijo que mucho, un 34.7% que bastante y un 16.3% dijo que regular. La mayoría percibió la composición, es decir el ordenamiento de los objetos dentro del cuadro. Esto nos dice que, en el film, desde la percepción del espectador, la composición es una parte prioritaria y fácil de ver. Por lo tanto, constituye una de las propuestas estéticas más claras para espectador.

Pregunta 2 ¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

CAMPO

49 responses



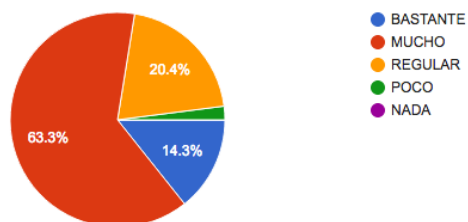
Gráfica 2
Percepción de campo

En este caso, el campo, al ser un concepto un poco más difícil de comprender obtuvo un porcentaje de poco percibido, a diferencia de la composición (Gráfica 1). También el porcentaje de regular es más amplio en esta pregunta, aunque, la mayoría de los espectadores dijeron haberlo percibido en gran manera (42.9%). En este caso también es una propuesta estética que el espectador percibe.

Pregunta 3 ¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

PERSPECTIVA

49 responses



Gráfica 3
Percepción de perspectiva

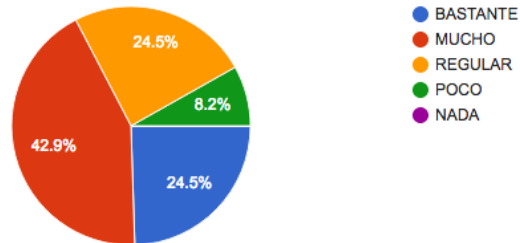
La perspectiva a comparación de las anteriores preguntas, composición en la Gráfica 1 (49% mucho) y campo en la Gráfica 2 (42.9% mucho), obtiene un abrumador 63.3 % en “mucho” en cuanto percepción de los espectadores, con un 14.3 % en bastante, se obtiene un aproximado 77% de percepción de la propuesta. En este sentido, los

espectadores aquí dejan claro que la perspectiva es una de las propuestas más relevantes en cuanto a la estética del film.

Pregunta 4 ¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

PROFUNDIDAD DE CAMPO

49 responses



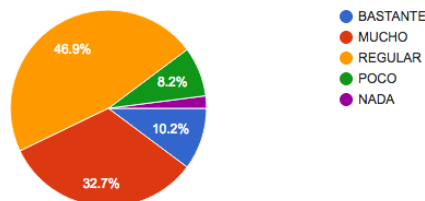
Gráfica 4
Percepción de profundidad de campo

Este elemento estético se encuentra más dividido. Aunque la mayoría dice percibirlo mucho o bastante, el número de pocos, aumenta en comparación a los aspectos revisados anteriormente con un 8.2% (Gráfica 1 composición: poco 0%, Gráfica 2 campo: poco 3.9%, Gráfica 3 perspectiva: poco 2%). Se podría decir que para aproximadamente el 30% de los cuestionados no forma parte de la propuesta principal del autor este aspecto estético del film.

Pregunta 5 ¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

DURACIÓN DE PLANO

49 responses



Gráfica 5
Percepción de duración de plano

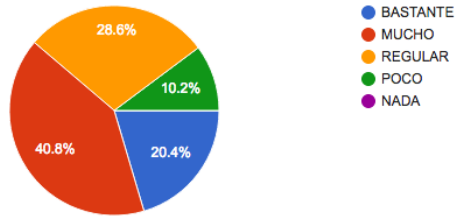
En este elemento estético aparece por primera vez un porcentaje para alguien que no lo percibió, un 2% de los cuestionados. La duración de plano es un elemento que a

más del 50% de los encuestados les resulto difícil de percibir, lo cual nos dice que, para los espectadores, no forma parte de la propuesta estética del autor.

Pregunta 6 ¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

TAMAÑO DE PLANO

49 responses



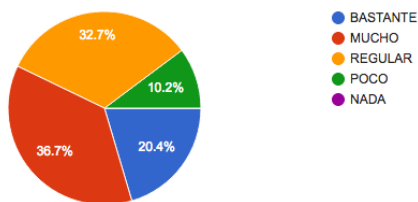
Gráfica 6
Percepción de tamaño de plano

El tamaño de plano fue más percibido que el movimiento (Gráfica 5), con un 40% en mucho y 20% en bastante. Sin embargo, tiene porcentajes relativamente altos en regular y poco, siendo más del 30% los que batallaron para percibirlo. Se podría decir que es un elemento estético que se percibe, pero no destaca en la propuesta estética del autor.

Pregunta 7 ¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

MOVIMIENTO DE PLANO

49 responses



Gráfica 7
Percepción de movimiento de plano

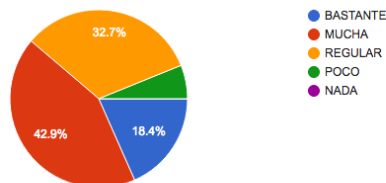
Al igual que con el tamaño (Gráfica 6), este elemento estético se encuentra con una mayoría que lo percibe, pero con una cantidad considerable que batalla para

percibirlo, lo cual nos arrojaría un resultado igual, es un elemento que se puede ver, pero no destaca de entre los demás.

Pregunta 8

¿Cuanta continuidad percibiste en las escenas?

49 responses



Gráfica 8

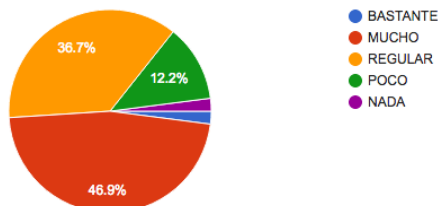
Percepción de continuidad en las escenas

En la primera pregunta orientada hacia las funciones del montaje, la continuidad, al igual que el plano (Gráficas 5, 6 y 7) es un elemento estético necesario, presente y que se percibe, pero no destaca en la percepción de los espectadores, ya que la gráfica, podemos ver más de un 35% de los cuestionados con problemas para percibirla.

Pregunta 9

¿Cuanto percibiste las relaciones connotadas entre ?

49 responses



Gráfica 9

Percepción de relaciones connotadas

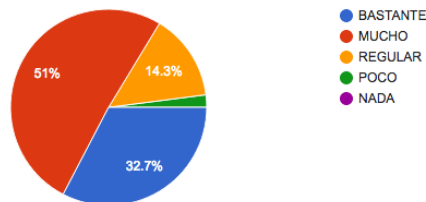
Al igual que el campo, (Gráfica 2) con un 3.9% en poca percepción y 24.5% en regular, esta función del montaje es difícil de comprender como concepto. podemos ver en la Gráfica 9 que, aunque 46% de los cuestionados las percibieron, la mayoría tuvo problemas para lograr ver estas relaciones con un 12.2% en poca percepción, 36.7% en

regular y 2% no la percibió por completo. Para el espectador no son parte de la propuesta estética principal del autor.

Pregunta 10

¿En que nivel el sonido y la musica marcan el ritmo de la pelicula?

49 responses



Gráfica 10
Percepción de ritmo de la película

La función rítmica por su parte fue un elemento estético que, si forma parte de la propuesta principal del autor, ya que más del 80% de los cuestionados dijeron percibir que marcan el ritmo de la película y solo un 2% dijo que la percibía poco y un 14.3% regular.

Se podría resumir que, desde la percepción de los espectadores, la principal propuesta estética del autor consiste en la perspectiva, composición y la función rítmica del montaje, ya que estas fueron las que más fácilmente se percibieron y por lo tanto las que más resaltaron. Mientras que las menos fueron las relacionadas con el plano (duración, movimiento y tamaño)

Preguntas 11 ¿Qué emociones te provocó ver estas escenas? y 12 ¿Qué causó esa(s) emoción(es)?

Estas preguntas se hicieron de forma abierta, por lo tanto, no se generaron gráficas para el análisis de las respuestas, se hizo de manera manual en unos documentos de Excel (anexo). El análisis arrojó para la pregunta 11, la cual preguntaba a los espectadores, que sentimiento tuvo al ver las escenas seleccionadas, se obtuvo que se

describieron 45 emociones, de entre los 49 cuestionados, las más populares fueron angustia y tristeza, seguidas por miedo y asombro, con diez repeticiones las primeras dos y ocho las últimas.

En la pregunta 12, la cual cuestionaba cuales fueron las razones por las que se habían provocado los sentimientos, se realizó el análisis basándonos en las siguientes categorías de razones: Escenarios, Personajes, Acciones, Situaciones y Estéticas. Los resultados del análisis fueron que la mayoría (24 respuestas) tenían entre sus razones a los personajes y sus situaciones (26 respuestas). Mientras que las acciones y los escenarios tuvieron 14 y 13 respuestas respectivamente. Las razones relacionadas a la estética obtuvieron 19 respuestas.

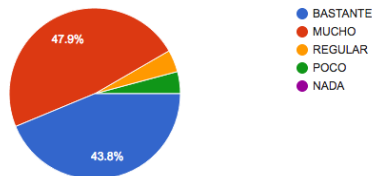
Lo anterior lo podemos ligar al hecho de que, para el espectador, lo que lo hace sentir en la película está relacionado más con los elementos de la estructura dramática, es decir los personajes y sus situaciones. Sin embargo, después de esto se encuentran los aspectos estéticos, los cuales están en tercera posición de las razones, lo cual nos dice que también en buena parte de los espectadores las imágenes evocaron a los sentimientos.

Esto se puede interpretar desde la perspectiva teórica de la siguiente manera: para la mayoría, los personajes son el elemento dionisiaco, los que lo hacen sentir, mientras, de una manera atrevida, se podría decir que la estética caería como elemento apolíneo, el cual le recuerda al espectador que esto es una película, logrando así el equilibrio necesario para la provocación de la catarsis.

Pregunta final

¿En que nivel crees que los elementos estéticos, presentados en este cuestionario, influyeron en el sentir de estas emociones?

48 responses



Gráfica 11

Percepción de nivel de influencia de los elementos estéticos en las emociones experimentadas

Finalmente, para cerrar el cuestionario y después de haber dado las principales razones acerca de los sentimientos provocados por las escenas, se les cuestiono acerca de la influencia que ellos percibieron de los elementos estéticos en esas mismas emociones. El resultado fue que la mayoría dijo que, si tuvieron bastante y mucha influencia, en menor proporción, un 10% aproximadamente, dijeron que la influencia fue regular o poca.

Para interpretar este resultado, tomare en cuenta también los resultados de las preguntas anteriores, por un lado, el espectador, en su mayoría, dice haber sido movido por los personajes y sus situaciones, pero también por la estética. Para un cierto porcentaje la estética fue todo lo que influyó, a los que no fue así, parece que la aportación estética es un extra a la historia, como una forma de hacer más impactante las situaciones. Desde la perspectiva teórica revisada, se podría decir que los elementos estéticos influyen, pero no tanto, tal vez, como se dijo en las preguntas anteriores, son los que, regresan al espectador a la realidad, la belleza, lo espectacular, es propio de las películas, mientras que los sentimientos como la angustia, el miedo, la tristeza, son propios de la realidad. Desde el punto de vista del espectador, ahí radica el equilibrio.

4.3 Comparación de resultados

En este apartado se va a comparar los resultados de los cuadros de análisis y el cuestionario para intentar llegar a una interpretación general que logre resolver las preguntas de investigación planteadas en un inicio, buscando puntos comunes y no comunes y así tener una mejor perspectiva de cómo los elementos estéticos influyen en la catarsis del espectador en un film.

Primero se hará un resumen de los resultados e interpretación de cada método para después buscar conjugarlos. En los cuadros se clasificaron los resultados de tal forma que se decía si el elemento revisado tenía o no relevancia en la propuesta estética (pregunta 1) y como este elemento contribuye a la catarsis (pregunta 2), en este rubro, se distinguían dos formas de contribución, tomadas del texto de Nietzsche (2000), dionisiaco, refiriéndose a esos elementos estéticos que hacen perder la noción de realidad al espectador, haciéndolos sentir de más, y los apolíneos, los cuales por el contrario le recordaban al espectador la realidad, haciéndolos sentir poco. La catarsis en el drama, según la bibliografía, consistía en conseguir equilibrio entre las dos formas.

Los cuadros concretamente arrojaron que los elementos dionisiacos eran el campo, el plano y el montaje, mientras que los elementos apolíneos eran la composición, la perspectiva, la profundidad de campo y un aspecto de la función sintáctica del montaje, la cual tenía que ver con las transiciones donde se empalmaban elementos del plano actual con la siguiente. Mientras que a la propuesta estética del director los cuadros resaltaron los siguientes elementos: campo, la movilidad y duración del plano, perspectiva, profundidad de campo y la función sintáctica del montaje con un empalme de elementos en transiciones.

Ahora en el cuestionario se hizo prácticamente la misma dinámica solo que seccionado en el tipo de preguntas hechas. Las preguntas relacionadas con la percepción del espectador se interpretaron como las que ellos percibían como la propuesta estética del director, mientras que las preguntas relacionadas con sus emociones, fueron interpretadas con las formas dionisiacas y apolíneas ya tratadas en los cuadros.

A grandes rasgos la propuesta del director en el cuestionario era formada por la perspectiva, composición y la función rítmica del montaje. Mientras que lo que más envolvía al espectador en la película, desde su percepción, eran los personajes y las situaciones, mientras que lo menos eran los escenarios (campo) y las acciones. En medio de todo eso está las razones estéticas. Al final la mayoría dijo que los elementos estéticos, en este caso, influenciaron mucho o bastante a sus emociones. La interpretación que se dio fue que, en el caso de la percepción del espectador, pareciera que la estética en general es apolínea y lo narrativo es dionisiaco.

Las coincidencias son las siguientes, en ambos casos la perspectiva fue parte de la propuesta estética del director, esto quiere decir que el punto de vista de la cámara fue de los elementos más relevantes en esta película. Fuera de eso, las coincidencias no son tan obvias, pero las hay. Entre los elementos menos percibidos se encuentra el plano y el campo, los cuales en los cuadros son elementos dionisiacos, aquí los métodos coinciden, ya que, de haber sido notados y razonados como tal, significaría que el espectador está consciente de que lo ve, lo cual lo vuelve parte de la realidad, pero no fue así, estos elementos atraen de tal forma al espectador a la historia, que pasan desapercibidos. A la vez, los que se percibieron más, son parte de los elementos apolíneos de los cuadros, ya

que son los que de alguna forma recuerdan al espectador que está viendo una película en donde existen estos elementos.

Cabe mencionar que la parte narrativa no fue tomada en cuenta en los cuadros, solo a la hora de segmentar la película, en esta parte lo que resultó fue que es una historia biográfica del personaje principal, pero que la mayor parte del relato está concentrado en el hecho traumático del naufragio y la aventura de Pi para sobrevivir al mismo. Esto podría explicar que los sentimientos más sonados fueron la angustia, la tristeza y el miedo y más con el hecho de que esos mismos fueron provocados por los personajes y las situaciones.

Por último, se revisaron los resultados en relación con las premisas de partida que se plantearon al inicio del capítulo 3. La primera decía: *La propuesta estética del film apuesta principalmente a la representación gráfica y sus diferentes elementos, como la perspectiva, composición, el uso del plano, la profundidad de campo etc.* Sobre esta premisa se encontró que no se les apuesta a todos los elementos en general si no que, a partir del análisis de los resultados de los dos métodos, la perspectiva es el elemento estético de la representación gráfica que forma parte de la propuesta del autor, tanto desde el punto de vista del análisis filmico, como del punto de vista del espectador.

La segunda premisa decía: *La representación gráfica y el montaje son los dos elementos estéticos que incitan la catarsis.* De esta premisa, los resultados arrojaron que, aunque sí forman una parte importante de la incitación a la catarsis, es la forma en que se estructura la representación gráfica y cada una de sus elementos, lo que incita a la catarsis. Como ya se mencionó, se encontró que no es el *¿cuáles?* Si no del *¿cómo?*

Y la última premisa decía: *La catarsis se puede interpretar, desde la estética, como un proceso por el cual pasa el espectador al percibir elementos que a la vez lo atraen visualmente y lo conectan con la historia y los personajes a diferentes niveles.* Sobre esta premisa se desglosó un poco más, pero a grandes rasgos sí se cumplió. El papel de la estética del film, efectivamente, cumple como una atracción que provoca una conexión, y los diferentes niveles podríamos decir que se refieren a la parte apolínea y la dionisiaca, cuando el espectador conecta mucho a través de un elemento estético, este elemento esta conexión es “dionisiaca” y viceversa con la apolínea.

CAPÍTULO 5

Conclusiones

Al inicio de la investigación se plantearon 3 objetivos específicos, en este capítulo revisaremos cómo se cumplieron cada uno de ellos. El primero era “identificar los elementos que conforman la propuesta estética de la película “Life of Pi” como se mencionó en los resultados se concluyó que la perspectiva fue, en ambos métodos, el elemento principal de propuesta estética. Dentro de los resultados de estos métodos también aparecía el campo, la movilidad y la duración del plano, profundidad de campo, composición y función rítmica.

El segundo objetivo específico era el determinar cuáles de los elementos pueden incitar la catarsis. Para esto, se tomó en cuenta la propuesta teórica de Scheff, que decía que en el drama se necesita crear un equilibrio, en el cual la obra no puede ser completamente emocional, ya que esto impedirá la reflexión del espectador, sobre sus sentimientos, sería “demasiado” para él y no causaría ese “alivio” pero tampoco completamente intelectual que le impida sentir al espectador, ya que estará más preocupado por entender y esto nunca le permitirá al espectador olvidarse de que está viendo una película.

Con base en esto, se concluye que la catarsis es provocada por el uso correcto de estos elementos, por correcto se entiende que el director debe crear el equilibrio definido anteriormente con las herramientas estéticas, alternando el uso apolíneo, es decir, la razón del espectador con el uso dionisiaco o la emoción del espectador. En este sentido se podría decir que el autor usó en equilibrio los elementos estéticos para conseguir un balance entre la inmersión y la reflexión. Por un lado, los elementos que “embellecen” la

imagen, permitían al espectador recordar que veían una ficción (composición, perspectiva, profundidad de campo, función sintáctica del montaje), mientras que los demás eran los que provocaban la inmersión a la tragedia (campo, plano, función sintáctica, semántica y rítmica).

Desde la perspectiva estética del film, la catarsis se puede interpretar como una fuerza de atracción que debe de jalarte y soltarte constantemente para poder causar el efecto deseado en el espectador. Los elementos que conforman esa fuerza deben de actuar en conjunto y atraer al espectador tanto como alejarlo en los momentos necesarios. Pero hay que resaltar, que los elementos estéticos no actúan solos para provocar la catarsis. Una película está conformada por muchos elementos, no todos de ellos estéticos y los cuales también forman parte de esta reacción, los elementos estéticos para el público en general, actúan un poco más en silencio, que, por ejemplo, la historia o los personajes.

El uso correcto de los elementos estéticos son una forma de estilización, que según Scheff es lo que genera la distancia con el espectador. Por lo tanto, se tiene tener una condición correcta de estos elementos para que se llegue a la catarsis. Según los espectadores hubo una gran cantidad de emociones provocadas por el film y expusieron que los elementos estéticos si influyeron en este proceso. Lo cual nos dice que la película en cuestión si generó esa condición de estilización correcta para la catarsis.

Este estudio lleva a la reflexión sobre todas las formas de comunicación que tiene un film, incluso las diferentes perspectivas que se puede tener sobre un mismo aspecto. Los creadores se llevan una gran responsabilidad ya que cuando se construye una película, todo comunica, todo connota, todo dice algo sobre tu punto de vista del mundo.

La imagen fija también tiene esa cualidad, pero el movimiento del cine agrega más posibilidades de expresión.

La relación del espectador con la obra del artista llevado al plano emocional es de suma importancia para tener conciencia sobre su relevancia en la vida. Entender que la selección de un movimiento, un plano y una composición puede mover las emociones de quién ve la película, es algo que no sabe el espectador y puede que ni el creador, ser conscientes de esta relación es relevante para crear mejores productos en el futuro. Esta investigación reflexiona sobre el espectro de este medio de comunicación que es el cine y su influencia en el plano de las emociones, desde una perspectiva de la construcción audiovisual, que al final de cuentas también es un lenguaje.

Otra conclusión a la que se llegó fue lo poco que se abarca en esta investigación, y que las posibilidades que se tiene para explorar este tema son innumerables, existen estudios sobre el uso de películas para terapias psicológicas, siempre desde la perspectiva de los psicólogos, pero el trabajo colaborativo que ayude a analizar las películas no solo desde una perspectiva psicológica pero también estética, desde la construcción de la misma, daría una comprensión más amplia del potencial del cine para la sociedad.

Hay que buscar, desde los estudios audiovisuales la vinculación con otro tipo de áreas del conocimiento, siendo esta investigación un intento de aproximación a esto. La valoración de este arte como una parte fundamental de nuestra sociedad está en gran parte en los hombros de los investigadores, la creación de estudios que conecten a la sociedad con el arte y viceversa.

Se podrían analizar más películas con el fin de crear un modelo de análisis en el cual se pudiera establecer si una película, desde una perspectiva estética, es apta para el

uso en terapias catárticas. Utilizar la concientización del lenguaje audiovisual para crear nuevas formas de comunicación entre los individuos. Hay muchas líneas de investigación que se podrían desprender del estudio estético del cine para ser aplicado en otras ramas del conocimiento, siendo el de principal interés de esta investigación la psicología.

Finalmente se hace una invitación permanente a los investigadores de la Facultad de Artes Visuales a seguir por este camino, la generación de conocimiento sobre por y para el cine es algo que es tarea de todos. Hacerse consciente que la producción de este tipo de estudios es tan relevante para la sociedad como la producción de películas, es un crecimiento simultáneo y simbiótico.

Referencias

- Cuisenier, J. (1989). El Rito. *Anales de la Fundación Joaquín Costa* , 6, 23-40.
- Calvino, I. (1980). *De Fábula*. Zaragoza, España: Titivillus.
- Cano, P. (1999). *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Carmona, R. (2005). *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid, España: Catedra.
- Chbosky, S. (Director). (2012). *The Perks of Being a Wallflower* [Cinta Cinematográfica].
- Lee, A. (Director). (2012). *Life of Pi* [Cinta Cinematográfica].
- Lizarazo Arias, D. (2004). *La fruición filmica. Estetica y semiótica de la interpretación cinematográfica*. . México DF: Universidad Autonoma Metropolitana.
- Scheff, T. (1986). *La catarsis en la curación, el rito y el drama*. Fondo de la cultura economica.
- Wyler, W. (Director). (1959). *Ben - Hur* [Cinta Cinematográfica].
- Zavala, L. (Abril de 2010). El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica. *Casa del Tiempo* .
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Turner, V. (1988). *El proceso ritual*. Madrid, España: Taurus.
- Tapia Uribe, A. L. (2008). *Análisis del montaje cinematográfico en la película "7 días" (2005) de Fernando Kalife*. Monterrey.
- Aumont, J., & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós Ibérica .

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (2008). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires.
- Aristoteles. (1974). *Poética*. (V. G. Yebra, Trans.) Madrid: Gredos.
- Aristoteles. (1999). *Retórica*. (Q. Racionero, Trans.) Madrid.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Bekmambetov, T. (Director). (2012). *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* [Cinta Cinematográfica].
- Beristáin, H. (1995). *Diccionario de Retórica y Poética*. Cdmx, México: Editorial Porrúa.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Arte Cinematográfico*. México D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Durkheim, E. (1982). *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid, España: Akal Editor.
- Diel, P. (1959). *Psicoanálisis de la divinidad*. Ciudad de México: Fondo de la Cultura Económica.
- Ford Coppola, F. (Director). (1972). *The Godfather* [Cinta Cinematográfica].
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México D.F. : McGraw-Hill Interamericana.
- Hooper, T. (Director). (2012). *Les Misérables* [Cinta Cinematográfica].
- García Hernández, A. (2008). *El heroe trágico posmoderno*. Monterrey .
- Gómez, F., & Marzal, J. (2005). Una propuesta metodológica para el análisis del texto filmico. *Actas III Congreso de la Asociación Cultural Trama y Fondo* .

- Jung, C. G. (1963). *Simbolos de transformación*. Barcelona: Ediciones Paidós Iberamerica .
- Jackson, P. (Director). (2001 - 2003). *Lord Of The Rings Trilogy* [Cinta Cinematográfica].
- Jackson, P. (Director). (2012). *The Hobbit: An Unexpected Journey* [Cinta Cinematográfica].
- Murillo Torrecilla, F. J. (2010). Cuestionarios y escalas de actitudes. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Maza, M., & Cervantes de Collado, C. (1994). *Guión para medios audiovisuales. Cine, Radio y Televisión*. Naucalpan de Juárez: Longman de México Editores.
- Martinez Luna, L. A. (2007). *Análisis del estilo cinematográfico del documental de Nadie (2005) de Tin Dirdamal*. Monterrey.
- Nietzsche, F. (2000). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Präkel, D. (2014). *Composición*. Barcelona: BLUME.
- Riefenstahl, L. (Director). (1938). *Olympia 1. Teil - Fest der Völker* [Cinta Cinematográfica].
- Ross, G. (Director). (2012). *The Hunger Games* [Cinta Cinematográfica].
- Rozado, J. J. (2015). *Donación simbólica, donación siniestra: aportaciones sobre el cine de fantasía y el cine fantástico* . Madrid.
- Flores, C. (2007). *Análisis Cinematográfico de la Película “Así” (2004) a partir de la Técnica Montaje como Definición de Estilo* (Tesis de Maestría) . UANL, Monterrey

Anexos

ANEXO 1: Cuadros de análisis

Cuadro 1: Segmentación de la película

Secuencia	Escena	Personaje	Acciones	Lugares
Créditos				
1.- Nombre Pi	1 (1)			
	2(2)			
	3(3)			
	4(4)			
	5(5)			
2.-Pi y Religión	6 (1)			
	7(2)			
	8(3)			
	9(4)			
	10(5)			
	11(6)			
	12(7)			
	13(8)			
	14(9)			
3.-Pi Joven Adolescente	15(1)			
	16(2)			
	17(3)			

	18(4)			
	19(5)			
	20(6)			
	21(7)			
4.-Naufragio	22(1)			
	23(2)			
	24(3)			
	25(4)			
	26(5)			
	27(6)			
	28(7)			
5.-Balsa con animales	29(1)			
	30(2)			
	31(3)			
6.-Pi y Richard Parker (tigre) adaptación	32(1)			
	33(2)			
	34(3)			
	35(4)			
7.-Convivencia Pi y Richard Parker	36(1)			
	37(2)			
	38(3)			
	39(4)			
	40(5)			

	41(6)			
8.-Decadencia	42(1)			
Pi y Richard Parker	43(2)			
9.- Isla	44(1)			
	45(2)			
	46(3)			
	47(4)			
10.-Rescate	48(1)			
	49(2)			
	50(3)			
	51(4)			
	52(5)			

Cuadro 2: Cuadro, Composición y Campo.

Escena	2.8	2.9	5.1	5.2	5.3	6.2	7.6	9.2	10.5
Cuadro									
Composición									
Campo									

Cuadro 3: Plano: tamaño, movilidad y duración

Plano			
Escena	Tamaño	Movilidad	Duración
2.8			
2.9			
5.1			
5.2			
5.3			
6.2			
7.6			
9.2			
10.5			

Cuadro 4: Perspectiva y Profundidad de campo

Escena	2.8	2.9	5.1	5.2	5.3	6.2	7.6	9.2	10.5
Perspectiva									
Profundidad de campo									

Cuadro 5: Función del montaje

Escena	F. sintáctica	F. semántica	F. rítmica
2.8			
2.9			
5.1			
5.2			
5.3			
6.2			
7.6			
9.2			
10.5			

ANEXO 2: Cuestionario Tesis

Pasos:

1.-Leer esta lista de términos a observar en el video

Elementos estéticos del film

- 1.- Composición: entendida como la organización agradable de los elementos que se encuentran dentro del encuadre (el encuadre es lo que se hay dentro del rectángulo de la imagen)
- 2.- Campo: Cuando se ve una película, a través de la muestra de fragmentos (las tomas), los espectadores crean un espacio completo, el cual es imaginario, por ejemplo: vemos tomas de la sala, de la cocina, pero nunca la casa entera, esa nos la imaginamos. El fragmento que vemos de ese espacio imaginario es el campo.
- 3.- Perspectiva: Se refiere al punto de vista que tiene la cámara.
- 4.- Profundidad de campo: Cantidad de nitidez en la imagen, relacionado directamente con la cantidad de imagen que está enfocada. Poca porción de la imagen está enfocada=poca profundidad, mucha porción de la imagen está enfocada=mucha profundidad.
- 5.- Duración de plano(toma): Cuanto dura un plano, en términos temporales, breve duración (unos cuantos segundos) larga duración (minutos)
- 6.- Tamaño de plano: Las diferentes “tallas” de planos, se podría entender como planos muy abiertos (paisajes completos, casas, muchos personajes completos en pantalla) o muy cerrados (solo una porción de los personajes y/o de cosas)
- 7.- Movimiento de plano: Si el plano se mueve o se mantiene fijo
- 8.- Montaje: Se refiere a la edición de la película, la unión de todas las tomas en un orden específico
- 9.- Continuidad en el montaje: Cuando se graba un filme, se graban todas las partes por separado y en la edición se juntan, cuando hay continuidad no se perciben las partes si no que se crea una sensación de un solo espacio y tiempo.
- 10.- Relación connotada en el montaje: pone en relación dos tomas para producir un significado no explícito, para da un efecto de causalidad, paralelismo, de comparación, etcétera.

2.-Ver el video: poner atención en la imagen y en los términos revisados, no enfocarse en el dialogo.

<https://drive.google.com/file/d/0B2a6gztt0sunRVp4a0lUZ1c1bEk/view?usp=sharing>

3.-Responde las preguntas según el nivel en que percibiste los elementos estéticos en el video.

¿En qué nivel percibiste los elementos estéticos en las escenas?

COMPOSICIÓN

Bastante

Mucho
Regular
Poco
Nada

CAMPO
Bastante
Mucho
Regular
Poco
Nada

PERSPECTIVA
Bastante
Mucho
Regular
Poco
Nada

PROFUNDIDAD DE CAMPO
Bastante
Mucho
Regular
Poco
Nada

DURACIÓN DE PLANO
Bastante
Mucho
Regular
Poco
Nada

TAMAÑO DE PLANO
Bastante
Mucho
Regular
Poco
Nada

MOVIMIENTO DE PLANO
Bastante
Mucho
Regular
Poco
Nada

PREGUNTAS RELACIONADAS AL MONTAJE (EDICIÓN) DE LA PELÍCULA

¿Cuanta continuidad percibiste en las escenas?

Bastante

Mucho

Regular

Poco

Nada

¿Cuanto percibiste las relaciones connotadas entre?

Bastante

Mucho

Regular

Poco

Nada

¿En qué nivel el sonido y la música marcan el ritmo de la película?

Bastante

Mucho

Regular

Poco

Nada

Cuestionario 2

¿Qué emociones te provocó ver estas escenas?

(pregunta abierta)

¿Que causó esa(s) emoción(es)?

(pregunta abierta)

¿En que nivel crees que los elementos estéticos, presentados en este cuestionario, influyeron en el sentir de estas emociones?

Bastante

Mucho

Regular

Poco

Nada